

改革號連環大抽獎！超過10萬元獎品等你拎！
Game Players
遊戲誌
131
2000.07.15
MAGAZINE
徹底攻略
IMPERAIL之鷹FIGHTER OF ZERO
首都高BATTLE 2
仙界大戰-封神演義
PERSONA 2罰
羅德島戰記-邪神降臨
超級機械人大戰α
隨書附送
遊戲誌動感VCD
EVERGRACE完全攻略合訂本
FINAL FANTASY IX完全指南書
遊戲誌專題
DC翻版終於現身
「新主機」PS one全面剖析
回歸原點!!
FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX
售價港幣35元正
4 895011 311315
© SQUARE 2000

「宇宙奇艦泰坦號」手機遊戲

新世界傳動網M-entertainment
全球率先推出

TITAN A.E.



新世界傳動網與芬蘭RIOT-E遊戲公司攜手推出，二十世紀霍士科幻動畫全力支持，
「宇宙奇艦泰坦號」手機遊戲，現已震撼登場！即日起至7月31日，
你只須透過手機的短訊服務，即可與其他新世界傳動網用戶，率先加入連場宇宙激戰，
擔當捍衛和平的太空勇士，或是好勇鬥狠的外星異形之角色，你更有機會贏取超動感電影紀念品！
新世界傳動網M-entertainment將會透過你的手機，帶來更多精采的娛樂和資訊，驚喜陸續有來！

銷售熱線：**2133 9999**

詳情請參閱有關小冊子或瀏覽以下網站 www.nwmobility.com





©2000 TCF





編輯揭示板

雪山再會時　咫尺天涯真心人

各位親愛的讀者們，在下小姓痴，單字一個心，大家叫我痴心便可以了。啊！姑娘，不要問我為何有此名字，這是無可能解釋的，我天生出來便有此稱號，這都是得到各街坊鼎力支持努力爭取的成果。若然讀者間時頓覺生活枯燥乏味，大可上網找找我的名字，與在下促膝長談。在下為人文靜得來也好SOCIAL，若然有緣盼望他日華山再會，把酒言歡。告辭，珍重！

成為電腦魔人的隨風話一

◆現在的生活作息竟回到未入行的情況，不妙不妙！
◆最近在狂玩《明星誌願2000》，覺得某些情報比《明二》還差！
◆華 x 網的game開始收費，那隨風還要不要玩《石器時代》？
◆最近的晚飯有一餐沒一餐的，在公司吃還好…嗚！某某你快回來！
◆子安武人的新look好邪，好正啊！^.^(大心心)
◆唉，只餘下兩個星期，到底是否能於兩星期內完成兩篇小說？(截稿…)
◆到底什麼時候才有時間玩其他電腦game？有很多只是略為玩過甚至未玩過的game…
◆PS2的《KM》好像頗便宜，希望出來的質數不會步鼓機後塵。
◆唉，難道NGP也將成為「歷史」？
◆隨風現在才知道原來《鈴木爆發》的真名叫做《鈴木爆笑》(某日本雜誌的筆誤，純粹講笑)

瀕臨死亡的MS話一一

◆終於都改革，不過這只是開始，日後還會繼續變更…
◆近來公司來了很多新同事，筆者始終未能習慣…+_+



◆原本的計劃突然報消，為何天要這樣對我…T_T
◆近日、攻略本變得再無意義…>_<
◆今期的工作，和原本的相距很大，SORRY！對不起大家…T_T
◆新的野心：我要Vivi軍團…
圖解：可哀…就如筆者一樣…(圖：rc02ki01.bmp)
SPECIEL THANK：咸旦仔／MARKS／小璘／子濃…還有在鼓勵筆者的同事和讀者

唔知講咩的SAKURA KI

◇ 在歐洲盃決賽晚，在下去了BAR睇決賽，用「天國和地獄」來形容最貼切，精彩精彩。
◇ 在下很想申請有X電視睇波，可是申請了十年也未能安裝。究竟有沒有搞錯，可否答覆在下。
◇ 踏入暑假後，很多正遊戲將會推出，貧窮的日子將會維持下去。
◇ 不知不覺在GPM工作已經三個月，已經習慣了通宵趕稿的日子。
◇ 在下很想游水，可是抽不到時間。
◇ 很想購買MP3 WALKMAN，因為貪佢細部容量大。
◇ 最近從某同事那裡知道，原來在下乘地鐵的方法行多很多路。
◇ 真係唔知講咩，下期再講。BYE BYE

IKI話：「終於放暑假喇！‥‥不過冇我份‥‥」

◆以下，係寫於眼睏與發夢狹縫間的騙者話‥‥
◆今期是《遊戲誌》131期改革號，雖然好「行」，但循例都同大家講句：「請繼續多多支持！」
◆「十年離亂後，長大一相逢。」多年不見的故人，期待再次與你們見面。
◆呢輪生活好平靜，不過又好悶喎‥‥
◆「兩個人相處，一方的指責，可能是求助的聲音；一大推紛紜之說，可能都錯過了要點。」
◆在下的CHAOS軍團買了這麼久還是得個「攞」字，到底幾時先有得玩‥‥
◆看到春麗由《SF II》時的「女仔」變成《3.3》的「女人」，不禁令人有「歲月趨人老」的感歎‥‥
◆今期「吹水話」的騙人騙語時間到了，就此擱筆。

悠然天地

◆ 大腦衝擊48小時……又如何？
◆ 在一次偶然的情況下回憶起她，我的Memories Off在何時呢……
◆ 龍Deck完成了，實戰的成績也不錯。
◆ 向北的畫集不錯，的確是值得期待。
◆ 我發現了地球上極稀有的生物，我和同伴決定保護他。
◆ 除了向北，神風怪盜也出了畫集，目標鎖定。
◆ 我最喜歡的虎王快登場了！真好！

MARKS不知是喜是憂

雖然筆者喜歡的《DIABLO II》終於推出了，但由於沒有空閒的時間，所以到ACT2之後便停滯不前，再加上今期亦小弟所撰寫的《DIABLO II》雙週記，所以ACT 1差不多重玩了三、四次，真的很想過ACT 3打怪物。

非常想睡之悟空話

◆上星期移民紐約已十年的二叔終於回來，十年後再見到他實在有種說不出的感慨，不過十年後終可再見實在非常高興。
◆前幾天筆者的內祖母突然入院，令筆者大為緊張，一直以來筆者最緊張的人就是她，幸好到了今天寫編者話之時她情況已開始好轉，但卻令筆早整整五天沒有睡過超過二十小時。
◆下星期二叔要回紐約了，不知下次見面會是甚麼時候呢？希望會很快……
◆Jet Set Radio果然是一隻非玩不可的遊戲。
◆今期書的工作結束後，剩下的日子筆者要好好與二叔聚一下。
◆家中的仔現在的體型比數月前更顯肥胖，是否運動不足所致呢？(筆者也好像胖了不少……)
◆這星期五終下定決心去剪髮，其實一直都是筆者懶才會到拖現在。
◆近日聽回龍珠的歌曲，實在覺得很好聽，因為這套漫畫怎說也是陪伴筆者有十年時間。
◆今期就此為止，下期見。

善忘的小璘——

☆為了準備《××9》，小璘又要開始艱苦的工作了……(註：×≠F)
☆ 很多謝韓國的朋友將E.M.U的親筆簽名副本寄來啊！
☆最近總是忘記之前一天所發生的事……所以今期都沒有什麼好寫……

無時間打機的時雨話

■ 好慘！眼見部5.66只是距離自己15分鐘的車程，但沈重的工作令到筆者只係「得個睇字」。
■ 不過SPECINEFF好弊(好勁)，隨時係整套遊戲中最強之機體！看來換番部弱機練係時候了……
■ 決定了正正經經PICKUP番《MAGIC》。
■ BLIZZARD一日唔搞好個SERVER，一日我都唔會在上面玩《DIABLO 2》。
■ 寫這段字時其實已是凌晨5時，我好想睡………ZZZ………

© SQUARE 2000





VOL.131

隨書附送2大攻略別冊+
遊戲誌動感VCD



FINAL FANTASY IX完全指南書
EVERGRACE完全攻略合訂本

ET_MAX[奥斯丁اوستن] 扫描制作

遊戲誌專題

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

GP樂園

OTHER



2000年07月15日

GAME INDEX

（以遊戲類型及筆順排序）

遊戲類型解說

ACT ...... 動作遊戲
ARPG ...... 動作角色扮演遊戲
AVG ...... 冒險／文字冒險遊戲
ETC ...... 電子小說／其他類型遊戲
FIG ...... 對戰格鬥遊戲
PUZ ...... 智力／方塊遊戲
RAC ...... 賽車遊戲
RPG ...... 角色扮演遊戲
SLG ...... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC ...... 足球遊戲
SPT ...... 體育運動遊戲
SRPG ...... 戰略角色扮演遊戲
STG ...... 射擊遊戲
TAB ...... 桌上遊戲

職業特攻隊

攻略研究所

NOTES FROM EDITOR

《GPM》終於改革了！不知道大家對我們的新形象感覺如何呢？是正面的？還是負面的？無論如何日後我們都會不斷改進，以務求保持《GPM》一貫內容詳盡的作風之餘，又能趕得上遊戲界急速的步伐。

為了配合今期改革，我們的內容除了有MS嘔心瀝血的《FF9》攻略之外，還有《GPM》史無前例的「十萬元連環大抽獎」！各位立即揭去第6頁看看其豐富的獎品和參加辦法吧！（時雨）

次回預告

世紀末「拳皇」終於現身！

《THE KING OF FIGHTERS 2000》情報滿載

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓　電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆責任編輯／MS
◆執行編輯／時雨
◆編輯部／MARKS、小璘、IKI、悟空、隨風、Sakura-Ki、咸旦仔、小悠、痴心
◆特約筆者／赤目黑龍、阜林三郎
◆封面設計／KAN
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG　電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業榭福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社　地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座　電話／2720-8888

Game Players 遊戲誌 改革號

Spec:

Mobile IntelR PentiumR III Processor 600 MHz featuring IntelR SpeedStepTM Technology

IntelR 440ZX AGP Chipset

64 MB SDRAM (Max : 256MB)

12 GB Hard Drive

10.4" (26.4cm) XGA TFT colour display, Resolution : 1024 x 768 (16 million Colours)

NeoMagic MagicMedia 256XL+ 128 bit accelerator chip (NM2380) with 6MB VRAM

頭獎(1名)

Sony Vaio PCG-SR9G/T

手提電腦一部

連環大抽獎！！

遊戲誌終於改革啦！

不知道你們覺得我們的表現如何呢？為了報答讀者們一直對我們的支持，我們決定送出總值達10萬元的禮品給各位讀者！立即寄信來吧！

參加辦法

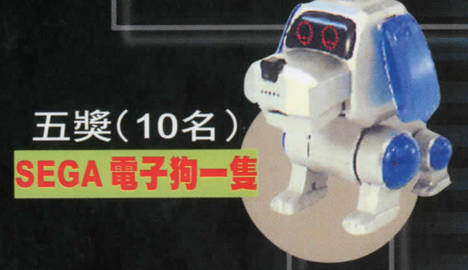
只要集齊131、132和133期遊戲誌內的印花，然後貼於133期內的參加表格，連同個人資料寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面註明「遊戲誌改革號連環大抽獎」便可，而截止日期為8月20日，以郵戳為準。

二獎（3名）
PlayStation 2 一部

三獎（5名）
Dreamcast 一部

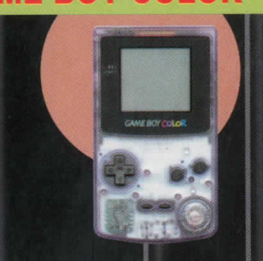


五獎（10名）
SEGA 電子狗一隻



四獎（5名）
踏板車一部

六獎（10名）
GAME BOY COLOR 一部



七獎（10名）
WONDERSWAN 一部

特別獎PS篇（20名）
日本原裝遊戲一隻

特別獎DC篇（20名）
日本原裝遊戲一隻

安慰獎（50名）
精美遊戲海報一張



特別獎PS2篇（20名）
日本原裝遊戲一隻



註：送出的原裝遊戲可由得獎者自己任意選擇，其日本價格須於6800日圓以內，但本刊保留一切因缺貨而要送出另一遊戲之權利。



改變閣下下半生的遊戲生命～Online Game
《LINEAGE 天堂》——韓國最多人玩的大型Online RPG，即將以中文版本登陸香港！想知遊戲第一手消息，，最新資料為你即時發布！請盯緊gameplayers.com.hk的Online Game版。









METAL GE

THE T



ONLINE SHOP
SD-GUNDAM GGENERATION-F (特別版)
加了入最新作的新機動世紀 Wing Gundam 的劇情版「無盡的華爾茲」以及備受爭議的 Turn A 高達。
8月3日 (現在接受訂購) $758



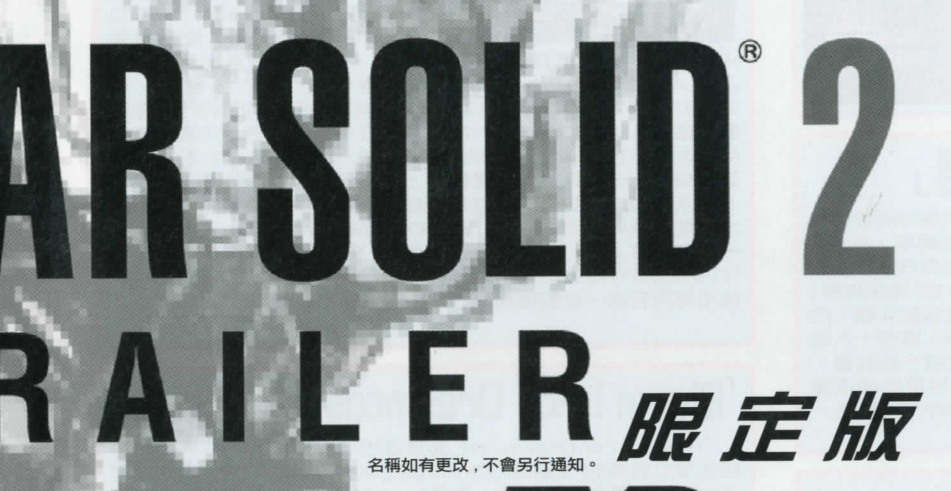
ONLINE SHOP
WonderSwan主機
會員優惠 HK$250 貨品有限-先訂先得
送Go!Go! WonderSwan 特集











限定版

名稱如有更改，不會另行通知。

DVD VIDEO™

KONAMI 在PS2超級大作《METAL GEAR SOLID 2》在推出之前，會先推出一張收錄了遊戲片段的DVD，售價為港幣128元。DVD精彩內容包括：

- —體驗TOUR
- —METAL GEAR SOLID 2預告篇
- —E3公開DOCUMENTARY
- —新川洋司IMAGE ILLUSTRATE
- —ITEM/Z.O.E.預告篇

7月21日發售，即日送貨。

而香港的限定版與日本版一樣，另附一冊厚達28頁的「限定精美畫集」！數量有限，從速訂購。







GPM NEWS NETWORK

TEXT：時雨

滿城風雨的《FF IX》

被譽為PS最後一隻RPG勁作《FINAL FANTASY IX》，日本的發售日期是七月七日。但香港竟然在七月二日的早上，在深水涉的某地方已經有翻版貨的出現，比起日本的發售日期足足快了一星期之多。另外售價方面亦比一般的翻版碟貴，一客套四隻碟的售價高達港幣一百五十元。半日之內售罄，而且還出現斷市的情況。究竟製造翻版的商人是從何處得到還未出售的遊戲，用來製作翻版充斥市場。就這個問題，一些大大少少的商鋪聯合起來，向香港的代理商查問有關的事情，可是始終也未能得到答覆。其實這種情況以前也經常性出現，例如《BIOHAZARD 2》和《PERSONA 2罪》也出現過這種情況，看來遊戲發售前的保安存在很大的問題。這也証明了香港是一個真正的「翻版天堂」，實在值得為這個羞恥的稱號而默哀一分鐘。(SAKURA KI)



無良出版商「再騙江湖」

《FF IX》在香港真的威到盡，除了比「老翻碟」的發售時間快過日本一星期之外，就連在日本也不知道會否推出的攻略本，在《FF IX》的行貨還未發售的時候，香港的書報攤已經同時有六至七本的《FF IX》攻略本發售。這些攻略本的封面大字標題一些「完全攻略」和「爆機攻略」等字眼，但當看過內容時，不禁感覺有點汗顏。內裏發現只有一些播片的畫面，沒有數值的戰鬥場面，還有一大堆魔法和裝備表等，而且字數更時少得過份。其實在現今的社會，雖然資訊要求很急速，可是在快速的同時，質數也是同樣很重要。相信有不少購買過無良書刊的讀者，也會同意在下的說法。(SAKURA KI)

正版商人無啖好食

《FF IX》的「老翻碟」出現弄至滿城風雨，最直接的影響便是它的銷售量。由於「老翻碟」比正版早一星期推出，令到原來滿心期待的人想先睹為快，於是忍不住購買翻版。不過翻版《FF IX》的售價也要百多元，如果再購買正版的話，感覺會很昂貴。因此買了翻版的人，很少也會再購買多一套正版。所以當正版在商鋪推出時，反應和銷售量比預期的差很多，不少商鋪也屯積很多現貨。不少商鋪在無利可圖的情況下，把那些附送黑魔道士VIVI公仔水貨的價錢炒高至$700到$800，令到那些真正的《FF》FANS買貴GAME，真係比無良翻版商害死。(SAKURA KI)

SEGA發表盜版聲明

就在近日的網站上，有很多的話題也是環繞DC的翻版問題。有一些網站更作出一些負面的報導，說DC可以讀取翻版軟件，最主要的原因是SEGA把製作遊戲的技術外洩。目的是希望可以增加DC在東南亞各地的銷量，加速SEGA在推行網絡服務的成效。就以上的負面報導，SEGA終於在官方網頁之上發表了有關的聲明。內容主要是表明SEGA已經關注到DC翻版軟件的問題，並已經著手研究對抗翻版的工作。並且指責售賣和購買翻版軟件的人，嚴重地侵害了SEGA和DC軟件開發商的知識產權。SEGA除了會考慮循法律途徑追究責任之外，也不會負責維修因使用翻版軟件而受損壞的主機。雖然現在各地的DC銷量有明顯上升的跡像，但如果正版軟件賣不出去的話，虧損的始終也是主機和遊戲的開發商。(SAKURA KI)

翻版對DC的影響

由於DC的遊戲軟件出現翻版的關係，在東南亞很多地區也出現搶購的熱潮，當然香港也不例外。根據一些商鋪的資料顯示，因為DC在港的存貨量並非很多，搶購熱潮出現將會令DC主機的售價推高。現在市面的DC主機售價已經超過$1200的大關，相信在短期內有機會嘗試$1600的高位。另外原本SEGA ASIA在香港開設SEGA。COM的計劃中，客戶只要一登記，便可以免費得到一部DC主機。不過現在由於DC的價格上漲的關係，有可能無法實行這個優惠。另外，正版軟件的影響較硬體更為深遠，除了直接的銷售問題之外，一些連鎖性的問題將會陸續出現。好像一些比較另類和冷門的遊戲，商鋪的入貨量便會較少甚至完全不入貨，也未必會有翻版的出現。要玩這些遊戲相信十分困難，到頭來玩者也會有所損失。其實DC的正版軟件的價格已經十分之合理，平均也只是三百元左右，而且DC遊戲有很多高質數的作品。不知為何還要購買那些質數差的翻版軟件，看來翻版的真正根源是在購買者身上。(SAKURA KI)

GBA會在「NINTENDO SPACE WORLD」中出現!?



任天堂在8月所舉行的展覽會「NINTENDO SPACE WORLD」內容已經有了進一步的公開，當中最引人關注的依然是新世代手提遊戲機「GAMEBOYADVANCE」。跟以往所報導的一樣，「NINTENDO SPACE WORLD」會在幕張MESSE舉行，日期是8月25日～27日，時間是9時至16時，免費入場。內容方面，N64的新作品會有10至15個展出，而GAMEBOY則會有35至60個。另外一直被受關注的劃時代手提遊戲主機「GAMEBOYADVANCE」，據了解會有一個專用攤位作介紹，至於能否試玩等則未有公開，不過一般業內人士估計可以試玩的機會十分樂觀。而對應軟件方面也會一定數量的展出，不過一樣未知道能否試玩。至於另一台受人關注的主機「海豚」則有很大可能會缺席於這個「NINTENDO SPACE WORLD」內，因為據一些業內人士估計，任天堂可能會將資源優先放在「GAMEBOYADVANCE」上，令這個已經有了一定佔有率的手提機市場再有進一步的穩固。(gameplayers.com)

「Bleem！For Dreamcast」的最新消息!!

「Bleem！For Dreamcast」將會推出4個不同的版本，而每個版本可以對應的PS遊戲約為100個左右，不過原來第一版本已經可以完全對應盜版PS軟件。早前BLEEM! 公佈的4個不同版本原來只適用於原裝PS遊戲，2～3版本對盜版遊戲是沒有存在價值。換言之有興趣用DC玩PS盜版遊戲的用戶，只需要購買第一個版本的「Bleem！For Dreamcast」便可。另外，既然這個版本的「Bleem！For Dreamcast」對盜版有這麼大的意義，翻版製造商當然不會放過這塊肥肉。據知雖然BLEEM! 公佈這套「Bleem！For Dreamcast」的設備會有多重保護程式，不過亦有行內人士應為要解破並不是難事。所以相信在「Bleem！For Dreamcast」推出後，隨即便會有翻版「Bleem！For Dreamcast」出現。不過無論如何，這也是對DC主機的銷量也有正面的影響，所以SEGA方面會否就這件事而採取行動也是未知之數，不過SCE方面便一定大力反對。(gameplayers.com)

翻版《首都高2》不能作SAVE

據業內人士透露，DC的盜版軟件已經越出越多，不過在一些遊戲的複製上，始終是無法完全成功。最明顯的例子可以說是《首都高2》，因為在一些業內人士透露，一些購買了的玩家投訴遊戲不能作SAVE，而在售賣的商店測試之後發覺真有其事。可是據了解這個問題不是單體盜版軟件的問題，而是所有《首都高2》的盜版軟件也出現問題。所以一些遊戲店負責人也向購買者建議暫時不要購買這軟件。這又一次證明盜版軟件有不只一個的缺點，所以本刊還是強烈反對售買及購買盜版遊戲軟件。另外據聞已經有一些專門售賣正版遊戲的遊戲店打算結束營業，或是改為售賣盜版軟件，長此下去香港的遊戲界可能真的會一蹶不振。(gameplayers.com)

決算報告!!

踏入七月份，日本的企業通常也會向外界發表他們的「決算報告」，而我們所熟識的遊戲廠商又會有何等的成績?在數據上的顯示，多家大型遊戲廠商在「經常利益」上也有明顯的增長。其中SEGA更擺脫了赤字的危機，出現4億3000萬日圓的經常性利潤。而又因為「經常利益」的計算，是總銷售額減去開支，所以具有一定代表性。

廠商	銷售額	經常利潤
ENIX	183億2500萬日圓	39億3600萬日圓
CAPCOM	368億9600萬日圓	45億9000萬日圓
KONAMI	1301億2400萬日圓	253億7400萬日圓
SEGA	2145億5000萬日圓	4億3000萬日圓
SQUARE	263億4800萬日圓	23億2300萬日圓
任天堂	5306億6500萬日圓	1083億3800萬日圓

在上表中顯示，在軟體銷售成績而言，KONAMI的表現十分理想，「BEATMANIA」等音樂遊戲可謂功不可沒。至於任天堂方面，亦因為POCKETMON的相關產品在世界各地也有驚人的銷量，所以超過1000億的經常利潤絕對可以理解。而最令人鼓舞的還要算是SEGA，因為她終於成功得到4億3000萬日圓的盈餘，擺脫了揹負多年的赤字危機。(gameplayers.com)

Square將不參加「東京遊戲展2000秋」



昨日我們已為大家報導過CESA(Computer Entertainment Software Association)舉行記者會宣佈有關9月舉行的「東京遊戲展2000秋」的詳情，其中引來各方面關注的，是由CESA所公佈的參展遊戲廠商名單中，竟然沒有Square的名字，雖然在「Final Fantasy IX」推出後，由Square所推出的遊戲數目並不多，但其他開發中的遊戲，例如「The Bouncer」(PS2)等，很多遊戲玩家都十分期待。但CESA的發言人表示「遊戲名單中沒有Square的名字並不代表Sqaure已經決定不參加這次的遊戲展」。事實上，以往亦有例子，一些廠商在展覽舉行前一段非常短的時間才決定參加展覽，我們只能期待Square能盡快公佈他們參展的詳情呢。另外，在參展廠商名單中亦沒有SNK的名字。(gameplayers.com)

SEGA ENTERPRISERS改名!?



SEGA公佈將會將把SEGA ENTERPRISERS這個沿用多年的名字捨棄，改為「SEGA」。SEGA ENTERPRISERS於6月29日，在東京都內舉行了一個股東大會，在會上正式宣佈會將公司名稱改成為SEGA。據發言人表示，這樣做是因為想公司名與商標一致化。不過其實SEGA改名已經不是第一次，所以業界人士認為這次改名不是有什麼其他特別的理由。而有關工作已經開始著手調整中，所以SEGA方面預計會在今年秋天完成所有手續及工作。(gameplayers.com)

FROMSOFTWARE + DWANGO !?



FROMSOFTWARE及DWANGO今天向外界發表，將會合資成立一家新公司「FROM NETWORK」。這家新公司的總資本額為1億日圓，兩家公司各佔50%的股份，在6月30日正式成立。執行董事方面，將會由現任FROMSOFTWARE的社長出任。而業務範圍方面，主要會是PC及家用遊戲機軟件的開發及服務提供。遊戲類型則會是以MMP(MASSIVE MULTI PLAYER) ONLINE GAME為主，因為有FROMSOFTWARE的遊戲開發技術及DWANGO的網絡技術，所以新公司朝這個方向也不難理解。另外據了解，FROM NETWORK的最大目標，是開發一個能夠同時容許數百萬人ACCESS的ONLINE GAME。其中最難解決的，相信會是伺服器的技術問題。(gameplayers.com)

NAMCO與KONAMI終於和解

NAMCO與KONAMI兩家軟件開發商因知識產權而引發的衝突，終於也展現出和解的曙光。促成這次和解的最大原因，據了解是因為兩家公司的抗爭令遊戲業界產生了前所未有的混亂情況，令整個業界也帶來了十分負面的影響。於是兩家公司開始就問題展開談判，而又因為兩家公司在意見上沒有太大的分歧，所以很快便達成了共識。另外，東京的地方法院及專利權機關「特許廳」也撤銷了這宗訴訟個案。於是事情便得到完滿的解決。事源是發生在1999年6月7日，KONAMI因為JALECO的音樂節拍遊戲《VJ》涉嫌侵害了《BEATMANIA》的專利權，所以向地方法院申請臨時禁止JALECO出售《VJ》。在同年7月23日，NAMCO則以侵害娛樂設施特許權的理由，申請將臨時禁止出售的命令收回。之後兩家公司也在多個大大少少的問題上發生過爭執，當時更有業內人士斷言兩公司不可能會達成任何協議，不過現在事實已經證實了事情是可以完滿的解決。(gameplayers.com)

PS遊戲仍是最暢銷

根據一個日本的經濟新聞網站做的統計結果，PS遊戲仍然是現今最暢銷的。統計的範圍是與DIGICUBE合作的便利店集團，合共全國約有19，000間門市。頭十位中PS共有五個，PS2共有三個，而DC只有兩個。從這統計的資料看來，現今雖然已經踏入了遊戲的次世代，可是仍未能完全取代PS的地位。相信以PS壓倒性的佔有率，在現今的遊戲界仍然有很多生存的空間。難怪SONY推出PS2之後，還會推出PlayStation One。(SAKURA KI)

1 ALL STAR PRO WRESTLING (PS2)
2 超級機械人大戰α (PS)
3 FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP (PS2)
4 首都高BATTLE 2 (DC)
5 PERSONA 2 罰 (PS)
6 公式彈珠機SIMULATION (PS)
7 BREATH OF FIRE IV 不變的人 (PS)
8 櫻大戰 (DC)
9 老虎機ARUZE王國 (PS)
10 決戰 (PS2)

用PS2做FASHION DESIGN

「東洋紡」開發了一個對應PS2的應用軟件《DRESSING・SIM，主要用途是用來設計時裝。這個軟件能夠模擬出人體一切細微的動態，藉此測試服飾穿在人身上的效果。另外軟體本身有多項設定，無論是紙樣、體型、布料等也可以作出細緻的調整，對從事時裝設計的人士而言，實在是方便了不少。而另外據了解，這個軟件將會廣泛利用在同類型行業裡，雖然說不上能取代模特兒的地位，不過便一定有或多或少的影響。而有關方面表示，雖然軟件已經投入服務，不過還有一些地方需要改良，希望日後會有更優良的版本。看來遊戲主機已經成功跳出了框框，走進了世界的舞台，我們且看看將來會發展成怎樣。(gameplayers.com)

《電車GO!》新搞作

TAITO的著名列車駕駛職業模擬遊戲《電車GO！》系列，繼「3通勤編」和「時間表改正版」後，將會推出其最近的作品，而且這個作品將會首次脫離「GO！」的名稱，這遊戲的名為《Ganbare！運轉士！》『努力吧！車長！』(譯名及暫名)，這個遊戲玩法基本與《電車GO！》毫無分別，不過今次所駕駛的不再是列車而是「路面電車」，亦即是我們在香港島所行走的「雙層電車」；它的操作方法與以往系列有很大分別，首先一提的就是掣動方面，以往是由「切、1-8和非常」所組成的，不過今作則是使用空氣掣動，即是說玩者需控制掣動壓力的大小(加壓與減壓)來令車輛減速，過大的話會令乘客所受的減速重力增加，從而令駕駛評分下降，有關空氣制動的操控方法可直接參考香港電車的駕駛方法，是完全地一樣的。此外今作中玩者得連車門的開關和車內的廣播也得去做，所顧及的事項也變得更多；另外鑑於是路面電車的關係，所以一般交通燈號也得注意。今次這台《努力吧！車長！》內容是收錄「江之電鐵」和「伊予電鐵」兩條著名日本路面電車的路線，可是現時的版本是屬於「開發中」機種，所以只是會擺放一段短的期間，以供測試顧客對遊戲的反應。(MS)

GPM Data Ranking

GPM香港銷售榜

1

Street Fighter III 3rd Strike Fight for the Future
Dreamcast／FIG
■CAPCOM
6月29日
5800日圓

2

機動戰士高達～基力之野望 自護之系譜
Dreamcast／SLG
■BANDAI
6月29日
5800日圓

3

JET SET RADIO
Dreamcast／ACT
■SEGA
6月29日
5800日圓

4

PERSONA罰
PlayStation／RPG
■ATLUS
6月29日
5800日圓

5

J-LEAGUE 實況 WINNING ELEVEN 2000
PlayStation／SPT
■KONAMI
6月29日
開放價格

GPM日本銷售榜

1

首都高BATTLE 2
Dreamcast／RAC
■GENKI
6月22日
5800日圓

2

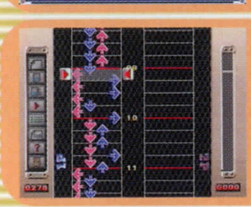
EXCITE BIKE 64
Nintendo 64／RAC
■任天堂
6月23日
6800日圓

3

3rd 我的暑假
Playstation／AVG
■SCEI
6月22日
5800日圓

4

4th 機械人大戰α
Playstation／SLG
■BANPRESTO
5月25日
6980日圓

5

Dance Dance Revolution 3rd MIX
PlayStation／SLG
■KONAMI
6月1日
OPEN價格

香港讀者投票榜





1st	(DC)首都高BATTLE 2(GENKI)	134票
2nd	(PS)J-LEAGUE實況WINNING ELEVEN 2000(KONAMI)	98票
3rd	(DC)JET SET RADIO(SEGA)	65票
4th	(PS)Street Fighter III 3rd Strike Fight for the Future(CAPCOM)	48票
5th	(PS)PERSONA罰(ATLUS)	46票

日本讀者投票榜






1st	(PS)FINAL FANTASY VIII(SQUARE)	8492票
2nd	(PS)心跳回憶 2(KONAMI)	7713票
3rd	(GB)Pocket Monster金、銀(任天堂)	4725票
4th	(N64)薩爾達傳說~時之笛(任天堂)	4423票
5th	(PS)Valkyrie Profile(ENIX)	4346票

香港期待榜

1st —



GRANDIA II

Dreamcast
GAME ARTS
RPG
8月3日預定發售
6800日圓
143票

2nd —



DRAGON QUEST VII~伊甸之戰士們

PlayStation
ENIX
RPG
8月26日預定發售
7800日圓
103票

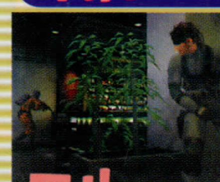
3rd —



SAKURA大戰3~巴里正在燃燒嗎

Dreamcast
SEGA
SRPG
2000年秋預定發售
價格未定
53票

4th —



METAL GEAR SOLID 2~Sons of Liberty

PlayStation 2
KONAMI
AVG
2000年預定發售
未定
49票

5th —



F355 CHALLENGE

Dreamcast
SEGA
RAC
8月3日預定發售
5800日圓
47票

日本期待榜

1st 上次第2位



DRAGON QUEST VII~伊甸之戰士們

PlayStation
ENIX
RPG
8月26日預定發售
7800日圓
1511票

2nd 上次第3位



FINAL FANTASY X

PlayStation
SQUARE
RPG
2001年春季預定發售
價格未定
546票

3rd 上次第4位



SAKURA大戰3~巴里正在燃燒嗎

Dreamcast
SEGA
SRPG
2000年秋預定發售
價格未定
456票

4th 上次第5位



GRANDIA II

Dreamcast
GAME ARTS
RPG
8月3日預定發售
6800日圓
376票

5th 上次第10位



鬼武者

PlayStation 2
CAPCOM
AVG
11月預定發售
價格未定
355票

雙週推介



SENTIMENTAL GRAFFITI 2

Dreamcast／SLG
■NEC interchannel
7月27日
6800日圓

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic之堡2樓243-244號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

得獎名單

《FINAL FANTASY》海報 1名
郭子俊 P391XXX(A)
《Diablo》盒仔匙扣 1名
張啟博 K839XXX(1)
《Guilty Gear》Post Card 1名
李國淳 K281XXX(3)

今期獎品

PlayStation頭布 1名
Pocket Monster銀幣 1名
比卡超模型 1名

GPM Data Ranking表格

截止日期：6月24日

姓名：________________ 年齡：____

身份證號碼/護照號碼：________________ 聯絡電話：________________

地址：________________________________

____

香港讀者投票榜(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________________________________

____

____

香港期待榜(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________________________________

____

____



COUPON PARADISE

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年 7 月 28 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

POCKET STATION 優惠套餐
凡剪下印花到本店購買 POKET STATION 可獲節省 $ 15 優惠

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

最方便的跳舞毯
憑券到本店可以特惠價 $ 108 購買直出電視跳舞毯

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

NEO GEO POCKET 優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 355 購買 NEO GEO POCKET COLOR 主機（第一代）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

NEO GEO POCKET 勁作優惠
凡剪下印花到本店購買 NGP 遊戲《傳說之 OGE BATTLE 外傳》可獲節省 $ 15 優惠

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

DC 勁作大平賣
凡剪下印花到本店購買 DC 遊戲《基利之野望》可獲節省 $ 10 優惠

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

NEO GEO POCKET 勁作優惠
凡剪下印花到本店購買 NGP 遊戲
《THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE》可獲節省 $ 15 優惠

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

《街霸 3》優惠套餐
凡剪下印花到本店購買 DC 遊戲
《STREET FIGHTER III 3rd STRIKE》可獲節省 $ 10 優惠

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

N64 機主必買
憑券到本店可以特惠價 $ 528 購買 N64 遊戲
《薩爾達傳說姆莎拉之面具》（連 RAM 帶）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

PS 光槍優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 78 購買 PS 細支裝光槍

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

DC 跳舞優惠套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 108 購買 DC 專用跳舞毯

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

DC 手掣你有無買？
憑券到本店可以特惠價 $ 118 購買 DC 原裝細手掣或
以 $ 98 購買 DC 內置震動手掣

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

PS 田盤優惠
憑券到本店可以特惠價 $ 98 購買 PS 迷你田盤

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1 ／F 34 室

WS《機戰 2》套餐
憑券到本店可以特惠價 $ 599 購買 Wonder Swan 主機＋
《超級機械人大戰 COMBAT 2》套餐（限 30 套）

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

WS 遊戲優惠
凡於本店購買 Wonder Swan 遊戲可獲美麗優惠
《彩虹島》 $ 270 《仙界傳》 $ 270
另有《POCKET FIGHTER》及《HUNTER X HUNTER》等

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 配件遊戲優惠
凡於本店購買 DC 配件可獲美麗優惠
VGA 線 $ 60 VGA BOX $ 89 JOYSTICK $ 125

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 遊戲優惠
凡於本店購買 DC 遊戲可獲美麗優惠
《STREET FIGHTER 3 RD STRIKE》 $ 299 《羅德島戰記》 $ 375 《基力之野望》 $ 369

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

衰仔再臨！
憑券到本店可以特惠價 $ 220 購買 DC 美版遊戲《SOUTH PARK》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

Dreamcast 有買趁手
凡剪下印花到本店購買 Dreamcast 行貨主機＋手掣＋變壓火牛＋ AV 線＋保用証＋ 4M VMS ＋震動器手掣＋ A.R. 碟（可玩美版及日版 DC 遊戲）可獲節省 $ 30 優惠
另
憑券到本店可以特惠價 $ 30 購買 Dreamcast S 端子線

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

我的 V.M.S. 不夠位了！
凡於本店購買 DC 的 V.M.S. 記憶卡可獲美麗優惠
原裝彩色版 VMS $125 「4M 版 VMS」（連電腦 CABLE） $119 「2M 版 VMS」 $65

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

著名遊戲要訂趁早
憑券到本店可預訂各款 DC 著名遊戲如《GRADIA II》‥‥等

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

買 PS GAME 著數多
憑券到本店購買 PS 原裝遊戲即可獲贈精美禮品

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

完全午夜飛車感受！
憑券到本店可以特惠價 $ 320 購買 DC 遊戲《首高都 BATTLE 2》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

手提機王優惠套餐
凡剪下印花到本店購買 Game Boy 主機＋火牛＋手繩＋機套＋閃燈＋對戰 CABLE（只限 GB CALOR 對 GB CALOR）可獲節省 $ 20 優惠

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

NEO GEO POCKET 優惠套餐
凡剪下印花到本店購買 NGP 主機＋遊戲《SNK VS CAPCOM》可獲節省 $ 20 優惠

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74



COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年 7 月 28 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

《FINAL FANTASY IX》遊戲優惠

憑券到本店購買 PS 遊戲《FINAL FANTASY IX》(日版) 隨 GAME 附送 Vi Vi 公仔

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓 (日本街商場)

SAKURA 陪住你

憑券到本店可以特惠價 $ 260 購買《POCKET SAKURA》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓 (日本街商場)

《MG2》FANS 必備

憑券到本店可以特惠價 $ 180 購買《METAL GEAR 2-THE TRIAL DVD》(7月10日發售)

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號明豐大廈 1 樓
(日本街商場)

N64 遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 460 購買 N64 遊戲《PERFECT DARK》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓 (日本街商場)

驚悚遊戲現身 N64

憑券到本店可以特惠價 $ 250 購買 N64 遊戲《REIDENT EVIL 2》(美版《BIOHAZARD 2》)

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓 (日本街商場)

N64 經典 RAC 遊戲

憑券到本店可以特惠價 $ 380 購買 N64 遊戲《RIDGE RACER 64》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號明豐大廈 1 樓
(日本街商場)

N64 機主必買

憑券到本店可以特惠價 $ 428 購買 N64 遊戲《薩爾達傳說姆莎拉之面具》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號明豐大廈 1 樓
(日本街商場)

SNK 帶機優惠套餐

憑券到本店可以特惠價 $ 1380 購買 NEO GEO 帶機

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓 (日本街商場)

完全賽車感受

憑券到本店可以特惠價 $ 380 購買 DC 及 PS 兩用法拉利軚盤

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓 (日本街商場)

釣魚郎喜訊

凡剪下印花到本店可以特惠價 $ 300 購買釣魚遊戲《GET BASS》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓 (日本街商場)

《立體街霸》你有冇買？

憑券到本店可以特惠價 $ 250 購買 PS 遊戲《STREET FIGHTER EX 2 PLUS》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓 (日本街商場)

RPG 遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 250 購買 PS 遊戲《CHRONO CROSS》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓 (日本街商場)

HELLO KITTY 出現在 Dreamcast

凡剪下印花到本店購買 HELLO KITTY 版 Dreamcast 主機＋手掣＋變壓火牛＋ AV 線＋保用証＋2M VMS ＋震動器手掣＋ A.R.碟 (可玩美版及日版 DC 遊戲) 可獲節省 $ 30 優惠

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26　　荃灣荃豐中心 A26

PS 優惠套餐

凡剪下印花到本店購買任何 PS 遊戲、配件及主機均可獲節省 $ 20 優惠

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26　　荃灣荃豐中心 A26

POCKET STATION 優惠套餐

凡剪下印花到本店購買 POKET STATION 可獲節省 $ 20 優惠

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26　　荃灣荃豐中心 A26

NEO GEO POCKET 優惠套餐

凡剪下印花到本店購買任何 NEO GEO POCKET 遊戲及主機均可獲節省 $ 20 優惠

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26　　荃灣荃豐中心 A26

SNK 帶機遊戲優惠套餐

凡剪下印花到本店購買 SNK 帶機遊戲達 $ 600 以上均可獲節省 $ 50 優惠

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26　　荃灣荃豐中心 A26

經典再現

憑券到本店可以優惠價 $169 購買絕版任天堂遊戲機「紅白機」

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26　　荃灣荃豐中心 A26

我要 PS 震動 JOY PAD！

憑券到本店可以特惠價 $ 82 (一口價) 購買 PS 原裝震動手掣

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26　　荃灣荃豐中心 A26

維修有著數！

憑券到本店維修 DC、WS 等機種可獲 9 折優惠

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26　　荃灣荃豐中心 A26

放 GAME 加一行動？

凡於本店收購 DC 遊戲時出示本券可獲加一優惠 (如 $ 100 可變 $ 110)

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26　　荃灣荃豐中心 A26

PS2 優惠套餐

憑券到本店選購 PS2 遊戲機主機可獲優惠

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26　　荃灣荃豐中心 A26

買平 GAME 要趁早

凡於本店購買下列 DREAM CAST 遊戲可獲美麗優惠

《CARRIER》 $150　《RING》 $150
《COOL BOARDERS BURRRN》 $150　《高達 SIDE STORY 0079》＋資料碟 $290

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26　　荃灣荃豐中心 A26

GameBoy 優惠套餐

凡剪下印花到本店購買 Game Boy 主機＋火牛＋手繩＋機套＋閃燈＋對戰 CABLE (只限 GB CALOR 對 GB CALOR) 可獲節省 $ 20 優惠

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26　　荃灣荃豐中心 A26

評心而論

Final Fantasy IX

PS／RPG／SQUARE／7800日圓







MS

總括本作的各方面來說，當中的質素雖然比起《FF VII》和《FF VIII》好，但仍然不及《FF I》至《FF VI》，所以本作只能說是一般作品。

當中的戰鬥系統，是參照了《FF V》和《FF VII》的戰鬥系統來構成，雖然在這方面也不過不失，但當中的「Trance」系統就設計得不太好了。這是因為當角色將Trance能源柱達至全滿時，電腦也會強迫該角色發動Trance，不能讓玩者選擇發動權。這對於玩者非常不公平，因為角色可能會於戰鬥將快完結時才開始發動，他們可能在使用Trance行動之前已經結束戰鬥；另外，若玩者想於對付Boss時才使用的話，在自動發動Trance時玩者就不能留待於該時使用，令玩者非常不便。

其次，遊戲在設計角色的能力方面不夠平行，特別是黑魔導士Vivi，他可以說是整個遊戲中最強的角色！因為他能擁有防禦任何種類魔法行動之能力，只要他能於Ability中裝上所有屬性攻擊無視、魔法反彈、禦防所有異常狀態，並在戰鬥時將他配置在後列，他就會變成無敵。這樣雖然可令戰鬥變得容易，但就失去了戰鬥的樂趣。

除了戰鬥外，當中的故事性亦有商榷的地方，例如Salamander和Quina這兩位角色，他們同是主角的同伴，但卻完全沒有戲份，還會突然失蹤和突然出現。不過若以整個故事來說，此作的故事已算是最完整的一集。

評分：8分

MARKS

雖然今次以回歸原點作號召，但當中卻看不出有什麼回歸過，連轉職也沒有。此外，今次的主角好像一個大配角，故事不能表現的主角的性格，而戰鬥只有逃走最有用。不過筆者亦有欣賞的地方，這是在EVENT發生的時候，角色每個動作都能表現出當時角色的心情和性格。

評分：6分

咸旦仔

不愧是一隻萬眾期待的大作，無論畫面和音效都製作至頂級水準(以PS機能而言)，遊戲系統也如廠商所說完全回歸起點。但最可惜的是連《FF》系列中最有特色的「職業」系統也回歸至不知所終，再加上刻意將「水晶」(《FF》標記)和故事連在一起，實在令期待已久的筆者有點兒失望，不過也算是登陸PS後最出色的一集。

評分：7分

PERSONA 2罰

PS／RPG／ATLUS／6800日圓，限定版9800日圓





SAKURA KI

自從玩過《PERSONA 2罪》之後，故事明顯仍未完結，因此對它的續篇十分期待。「罰」和「罪」除了角色和場地有很多相同之外，遊戲的系統也沒太大的變化，只是加了一些新要素和調整系統的平衡。例如在戰鬥中和那些惡魔對話時，「罪」在CONTACT的組合並沒有次序分別，而「罰」是會有所影響，另外遊戲中和惡魔的對話內容也會重新製作。故事方面也不是搬字過紙的作品，兩集作品的世界觀有所不同。「罪」是以青少年的角度去創作，因此比較輕鬆和搞笑，「罰」是以成年人的角度去創作，因此較為懸疑和灰色，兩者加起來才是遊戲的完整故事。遊戲中可以對應「罪」的SAVE DATA，除了可以用回之前男主角的名字外，在「罪」所得到的塔羅牌也會變成FREE CARD，這種設定十分體貼，從這些因素能看到開發者的心機和誠意。

不過遊戲並非全無缺點，倒如在戰鬥系統方面，自動戰鬥雖然很方便，但並不可以完全依賴，如果玩者中了敵人的魔法，或者要回復HP和SP之時，這個系統便會變得很煩複，要經常重新編定作戰程序。另外，遊戲除了要戰鬥儲經驗值和金錢之外，還要和惡魔對話而取得塔羅牌，雖然這個是遊戲的賣點，不過如果對一些不太熟識RPG的玩者來說，這無疑是一種沉重的負擔。

最後要提遊戲中的OMAKE碟，會用TV節目的形式，帶出不同的影像和簡介。例如PERSONA 2的動畫、製作人和女歌手Elisha La' Verne的INTERVIEW等，內容十分豐富。FANS們必買的作品。

評分：8分

咸旦仔

ATLUS著名的「女神」系列之最新作，今集「罰」將會是以上集「罪」的故事基礎延續，而其畫面和遊戲的各種系統都與上集相同，如噂屋、與惡魔交涉和收集塔羅牌等在今集同樣佔據著相當重要的地位，再加上充滿怪異色彩的PERSONA，令遊戲神秘氣氛更加濃厚！如此出色的遊戲大家又怎能錯過。

評分：8分

隨風

數年前推出的《~罪》的續集，不過筆者沒玩過上集，因此就不以他作出比較。說回此作，筆者的第一個感覺是畫面很爛，因為PS的機能吧？之前就覺得LOAD碟的時間比筆者玩的時間還長，實在「難得」。最後，只能說此作很「方便」，在戰鬥時只需按一次指令就不用再理。

評分：4分





JET SET RADIO

DC／ACT／SEGA／5800日圓

悟空

筆者覺得這隻《JET SET RADIO》絕對是暑假解悶之作，遊戲中的角色設計得非常卡通化，而且玩法亦非常創新，以滾軸溜冰鞋作為遊戲戲主題，雖然筆者也有玩過這玩意，但遊戲中是以滾軸溜冰加上早陣子很多人玩的「肥皂鞋」玩法，再加上現在很受青少年歡迎的噴畫，可知道潮流這東西是可以賺很多錢的，相信遊戲應該會有不錯的銷量，問題是現在DC已有翻版在市面出現，以香港人「越平越好」的心態可能會令本港的遊戲銷量稍為下降，希望香港玩家不要去支持那些時常出現問題的翻版遊戲；除了遊戲是以潮流為賣點外，有多名角色使用也是賣點之一，遊戲中連隱藏角色已有超過十名角色可以使用，每個衣著都很有個人風格，有些角色更會帶著其他物件如HI-FI在遊戲穿梭。筆者最喜愛的除了遊戲外還喜歡遊戲的宣傳海報，可惜的是不能在這裏展現給大家一看，相信大家看到後定會很妒忌筆者。總括來說遊戲的可玩性很高，畫面亦屬中上，角色的動作亦很有趣，唯獨是筆早覺得遊戲角色的控制有點困難，可能是穿著滾軸溜冰鞋的關係，有時角色會很難轉向或因為斜坡而不能站定，另外雖然操作很簡單，但個人覺得真的太過簡單，如果可以增加一些按鈕可以令角色在斜坡站著不動的話這應該會更好。

評分：9分

MARKS

筆者覺得《JET SET RADIO》是SEGA有史以來其中一個極具創意的遊戲，因為SEGA居然將街頭塗鴉文化變成一個遊戲。雖然首次在人物上使用最新3D技術，但不覺得有不合襯的現象。此外，由於人物不論通道或屋頂都可以到達，其玩法可算是非常自由，而它那設計塗鴉圖案的更能夠讓玩者的創意得到發揮。

評分：8分

時雨

「到底這是2D畫還是3D畫？」筆者在第一次見到這遊戲時，可是受到相當大的衝擊。《JET SET RADIO》在畫面上的確有型得無話可說，但遊戲內容方面則總是欠了些深度，而且難易度也設定得太高，對初心者比較苛刻。可以用JPEG來代替遊戲內的塗鴉是遊戲的最大賣點？

評分：8分



SCANDAL

PS／AVG／SCEI／6800日圓

小璘

這是繼之前於PlayStation推出的《雪割之花》後，首隻於PlayStation 2推出的冒險式遊戲；由於有DVD機能的配合，再加上整套遊戲是以多段動畫片段組合出來，使畫面順暢之餘其質素亦很高，另外亦以全配音和像真的音效，讓人有看動畫DVD的感覺，能充分發揮DVD的機能。

整個遊戲的遊玩時間不是太長，基本上只需約20分鐘的時間就能完成一個故事，用一個下午的時間也能完成20多個結局；再加上遇到曾見過的畫面能夠跳過，當中明快緊湊的節奏不致令人沉悶。此外其故事性亦十分吸引，由開始遊戲至完結也非常緊張刺激，並沒有悶場的情況，雖然除了取得GOOD ENDING外主角也會死掉或坐監，但當中每個結局往往都令人意想不到，有讓人再玩的意欲。本作除了有主線故事進行外，還有算是「外傳」的故事進行，令充滿著緊張氣氛的遊戲加插點趣味；不過當進入這兩個「外傳」後，就完全沒有選項讓玩者更改故事結局，單只有欣賞故事有點可惜。

在本作中唯一感到不滿的是，在遊戲開始時需要經過一段頗長的時間，並跟著固定的答案才能正式進入遊戲的主題——偷拍，假如若在那時選錯的話，就會變成主角也還未拍照就GAME OVER，令人覺得選項過於死板。

評分：8分

MARKS

《SCANDAL》可算是「やるどら」系列中最好的作品。由於今期以DVD作為媒體，所以MOVIE的質素上比之前四個作品為高，而且選項與之後的MOVIE明顯地快了一點，以及MOVIE與MOVIE之間的連接位置亦都比上集好。此外，今次加入警匪的要素，以及追逐戰的片段，令內容上亦比之前的更加刺激，

評分：8分

隨風

隨時超快爆機的一隻遊戲，一次遊戲的時間原本已經很短，而且對話又可以跳，若不看對話的話有可能五分鐘便到達BAD END。不過它有很多不同的結局，對話中一個小小的分歧也有可能令結局完全改變。由於此作是DVD-ROM，畫質不錯，可是如果人設改一改的話，此作的吸引力會更大。

評分：5分

評心而論



J. LEAGUE實況 WINNING ELEVEN 2000

PS／SPT／KONAMI／開放價格

悟空

《WINNING ELEVEN》系列的最新作，今次的《WE》是以日本J.LEAGUE聯賽為遊戲主題，因為不再國家代表隊，所有球員的能力都會被降低，以往在大禁區邊緣起腳都能命中龍門的情況在今集已很難出現，通常這種射門都會將球射到「九樓咁高」，如果大家不介意球員能力被大幅降低，可以一玩。

評分：6分

MARKS

筆者覺得電腦AI和動作上都比《4》，但當中卻加入了曼聯和祖雲達斯等隱藏勁旅，是不是代表KONAMI對J-LEAGUE的吸引力沒有信心。雖然在各方面都比《4》為高，但由於以J-LEAGUE為遊戲的題材，所以對於香港人來說始終沒有《4》那種共鳴感。

評分：7分

痴心

筆者自從某天購入WINNING ELEVEN 4以後，家中PS彷如只為它生存一樣，大半年內再也沒有別的遊戲碟會放進PS的體內。今趟推出的J-LEAGUE版本，大至上跟以往的作品沒多大變動，唯玩法要較WE4仔細及輕柔。球員的帶球及傳球技術，均比前作更為細膩，有點兒像南美足球風格。如喜好細緻腳法的球迷，定當試試。

評分：8分



仙界大戰~仙界傳封神演義~

PS／ARPG／BANDAI／5800日圓

小璘

本作基本上與宣傳《封神演義》動畫版無異，因為遊戲的玩法非常簡單，即使當中的問題有多個選項，但選錯了也不會對故事發展有影響；而且敵人的能力也異常的低，筆者曾試過打算讓自己的角色死亡，但因為敵人很快就全滅而不成功。因此若以觀看《封神演義》故事的角度來玩，其娛樂性會更大。

評分：6分

隨風

對FANS來說是一隻易上手的遊戲，因為其內容基本上跟原作沒什麼大分別。而玩法方面亦沒什麼難道，只不過往往找不到哪兒才是入口，讀碟的時間亦比較長。幸好當中亦有不少吸引之處，像突然加插的動畫，又或是修行時那個小遊戲。不過戰鬥實在太易了，有點兒戲呢！

評分：6分

SAKURA KI

以中國神話的人物為題材，無論漫畫或者動畫皆大受FANS歡迎。遊戲完全承繼了漫畫和動畫的風格，加上豪華的聲優陣容，還有很多MINI GAME，本來是個相當吸引的RPG。可是遊戲的讀碟速度太慢，加上戰鬥系統很簡陋。如果只是喜歡玩RPG的朋友，還是不要嘗試。不過如果是「封神」FANS的話便不要錯過。

評分：4分



鈴木爆發

PS／SLG／ENIX／5800日圓

小悠

當筆者知道自己生存的世界到處也是炸彈的時候，才發覺原來不懂拆炸彈分分鐘也會無命的……（連電燈、橙和奶茶也是炸彈）這個遊戲除了故事比較不合常理外，於拆除炸彈的部份的確十分細緻，讓我看到真的下過心思去設計遊戲的操作，而且難度很高，像真程度十足，令人容易投入遊戲之中。

評分：6分

IKI

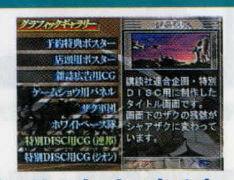
一隻非常有趣的拆炸彈遊戲，相信閣下在玩過此作後定必會認同。雖然此作的女主角「唔好睇」，並非靚女一名，但此作遊戲概念不俗，操作又容易，基本上已足夠掩蓋了遊戲中女主角唔靚的缺點。更重要是，遊戲中充分表現出一份緊張感，實在是近期繼《FF IX》外另一玩者值得購買之作。

評分：7分

小璘

本作以解除炸彈引爆裝置的構思幾有趣，雖然當中的主角遇到炸彈的過程有點「亂來」，而當中亦有替某明星賣廣告的感覺，不過這也沒有減低遊戲的趣味性。遊戲玩法非常簡單，基本上一玩就能上手，當中最難的就只有時間的規限和需要動動腦筋；而此作配合了震動功能，令玩者增加緊張刺激的氣氛。

評分：7分



機動戰士高達 基力之野望 自護之系譜 攻略指令書

PS／ETC／BANDAI／2800日圓

悟空

完全是為高達FANS而設的一套附加碟。內容方面相當豐富，有QUIZ、映像特典和新劇情等。如果玩者覺得仍未玩夠《自護之系譜》的話，這碟自然很有吸引力，但非FANS的話則可以不理。不過筆者認為是《自護之系譜》FANS的話，應該連DC版也一同買。

評分：7分

IKI

想當年SATURN推出《機動戰士GUNDAM基力之野望》，結果獲得一眾FANS支持。時至今日，DC也推出了《自護之系譜》，故PS便追加了《攻略指令書》。基本上，此作最大特色是追加了新機體及新地圖。但仍不及DC版抵買，除了圖像較美麗外，更重要是新機體及新地圖也可DOWNLOAD！

評分：5分

隨風

PS版《~基力之野望》的追加碟，除了加入了一些新劇本之外，亦收錄了不少映像特典。而當中的問題集頗有趣，只不過所有問題都有關《~基力之野望》，對沒玩過此作的朋友來說有一定難度。對於《~基力之野望》的FANS來說，此作屬為必買之品，而且2800日圓的價錢也算合理。

評分：5分



BISHI BISHI SPECIAL 3 STEP CHAMP

PS／ETC／KONAMI／開放價格

悟空

一隻已經推出了三集的多人進行式遊戲，今次只有23個迷你遊戲，與前兩集遊戲的數目減少了許多，而且部份遊戲都可以在前作玩到，來到今集只是將某些東西如物件或畫面，但玩法是完全一樣，如果這樣的一隻遊戲要賣數百元，筆者覺得有點不值，總括來說，與朋友一起玩的話就算是將遊戲「翻抄」也不是問題。

評分：5分

IKI

《BISHI BASHI》系列最新作，是以此作也算是「名門之後」，遊戲同樣有大量MINI GAME。雖說筆者一向較喜歡此遊戲系列，然而，筆者也想說一句：「好似有D悶喎！」。遊戲雖然對應DDR控制器，但基本上玩法仍擺脫不了前作的影子。老實說，太熟口熟面的遊戲系統未免會令人感到厭悶。

評分：6分

痴心

以鬼馬瘋狂式的遊戲而組成的雜錦GAME《BISHI BASHI SPECIAL 3 STEP CHAMP》，自第一集推出以來少數也有3個年頭。簡單易用的操控方法，生鬼有趣的遊戲項目，就算有什麼傷心事都給它掃過乾淨。唯加上了跳舞機的遊戲，大有「食老本」的味道。不過此類遊戲都是女孩子喜歡的，與女朋友一同遊玩時大可增進情誼，不亦樂乎。

評分：8分

評心而論



RC DE GO！

PS／RAC／TAITO／5800日圓

MARKS

雖然移植至街機版，但當中的可玩性卻比其更高，而且可以讓玩者得到更深入了解遊戲的機會。雖然筆者覺得「CHAMPIONSHIP」是絕對需要玩的模式，不過有點容易買PARTS而賽道有點難玩。總括來說，由於玩法比較新鮮，而且創意性一流，所以這遊戲是暑假絕對要玩的遊戲之一。

評分：7分

咸旦仔

TAITO繼《電車GO！》後又一新穎遊戲《RC DE GO》，由街機版移植至PS上，而今次最有趣的是其「CHAMPIONSHIP」模式中可以購買到車子的底盤、外殼和其它零件等，而且所有資料全以真實資料登記，令遊戲變得真實和有新鮮感，總括而言此作一算是一隻不錯的遊戲吧！

評分：7分

痴心

TAITO公司素來喜好搜括奇特題材作遊戲開發，如以往的「電車GO」和「起重機」。最近推出的《RC DE GO》便以搖控賽車為主題來創作。PS版比街機版更豐富，在CHAMPIONSHIP模式中可選擇購買不同車子底盤、外殼和零件。筆者在測試時使用震動手掣試玩，因其運用兩枝ANALOG控桿彷如真的搖控車控掣器一樣，頓覺手感不俗。

評分：7分



羅德島戰記～邪神降臨～

DC／RPG／角川書店、ESP／6800日圓

咸旦仔

改編自日本人氣小說和漫畫的遊戲，今次在DC上推出，無論其玩法及畫面都與電腦遊戲《DIABLO》相似，但兩者相比後者就比較出色了，而本作最出色的相信是魔法和武器，但遊戲的難度卻非常之高，往往要以一人之力去同時對付過百隻怪物，令人有吃不消的感覺呢！有興趣的話不妨試試啦！

評分：6分

時雨

「實在太似了！」相信大家都知道筆者這句話的意思吧！虧角川書店還特地選了和「那遊戲」同日推出……說回遊戲本身，如果各位不嫌它故事性薄弱的話(羅德島迷一定會對它十分不滿)，其完成度和可玩性都非常高。值得一提的是它的操作性，比起電腦的《DIAXXX》好多了。但故事上的自由度低始終是一大缺點。

評分：8分

IKI

這《羅德島戰記》可說是近期一隻較為突出的遊戲。本人雖非《羅德島》FANS，但遊戲中斬人的「爽」快感十分到家。遊戲有著很重的《DIABLO》FEEL，然而，遊戲中最吸引玩者的反而是難度，在被廿幾卅人圍剿的情況下到底能否脫身倒是疑問，各位《羅德島》FANS不妨一試這遊戲！

評分：7分



STREET FIGHTER III 3 rd STRIKE～Fight for the Future

DC／FIG／CAPCOM／5800日圓

IKI

論移植度，此GAME的確令人無話可說，至少讀碟速度令人非常滿意，而且TRAINING模式亦幫助不少初次接觸的玩者，不過個人來說，仍是較喜歡上集的BLOCKING訓練模式。此外，《3.3》在系統上以致不少細微處也作出了調整，令遊戲的平衡性得到改良。總括而言，此GAME是值得一買之作。

評分：8分

時雨

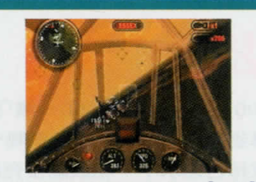
「快給我通訊對戰啊……！」是筆者在玩這遊戲時的最大感想。說移植度它可說是取足滿分，畫面、LOAD碟、反應速度等全都一流。當初筆者由於沒有這遊戲的基礎知識，因此即使知道它好玩也沒有在街機中嘗試，但現在則能盡情享受它了。如果香港有得通訊對戰的話就更好！

評分：9分

小悠

筆者一向在街機有玩開這個遊戲，現在完全移植到DC身上也算是成功了，而且人物的行動並沒有想像中的差，比起玩街機的感覺也沒有太大的分別。現在能使用TRAINING MODE去玩一些平不會玩的角色了。LOAD碟的速度OK，不錯不錯……

評分：8分



IMPERIAL之鷹 FIGHTER OF ZERO

DC/STG/GLOBAL A ENTERTAINMENT/5800日圓

時雨

不倫不類的遊戲，它絕對不是飛行模擬(你見過一架可以垂直飛行的二次大戰戰機沒有？又可否想像它們可以吃了二三十發子彈都不死？)，但作為射擊遊戲也不出色，故事的鋪排更是惡劣。遊戲內的任務大部份都偏難，失敗後又沒有任何提示，因此常常導致玩者不斷重覆又重覆玩同一關，沈悶非常。

評分：4分

小悠

這個遊戲是以第二次世界大戰為背景，但卻有許多地方不合乎常理……加上遊戲的難度十分之高，單是操縱好自己的飛機已經需要玩者一定的技巧，所以對於不太善長玩真實模擬的飛行的朋友，這隻遊戲可以不用玩了。筆者在試玩的時候連頭兩個任務也過不到呢……

評分：8分

痴心

遊戲以二次大戰的空中戰鬥作主題，利用機艙內第一身視點，使玩者彷如回到祖父的年代，駕駛螺旋槳式戰鬥機。在下打滾遊戲界數十年，見過不少3D飛機遊戲。然而此GAME給我的感覺，是略嫌乏味。無他的，二次大戰戰機一個先天性的限制，就是裝備簡陋。除了機鎗之外，沒有別的武器。若然讀者真的是戰機軍事迷的話，卻是但試無妨的。

評分：6分

TVDJ

PlayStation2/ETC/SECI/5800日圓

隨風

一隻很搞笑的遊戲，搞笑的地方並不是玩法，而且當製片完成後，重新再看時那段片很好笑。而遊戲玩法不錯，只可惜整隻遊戲只得四段片，很快就爆機，而且每次都重新看回同一段影片，又不能CUT，實在很悶。因此當爆完一次機之後重新再玩的機會不大，耐玩性不足。

評分：6分

時雨

將音樂和PUZZLE混合在一起的野心作，起初玩時十分新鮮，但當掌握了其規律後，遊戲就立時變得沈悶。而且對影像REMIX沒有興趣的朋友，可能連這遊戲有什麼好玩也不知道！因此論對象層面它始終不及《beatmania》或《RRR》等廣闊。

評分：6分

SAKURA KI

一個很有創意的遊戲，遊戲的玩法相當簡單，而且很容易便上手。另外人物和物件用了多邊形加上粗線條的手法表現，很有看卡通片的感覺，手法也很清新。不過由於玩者要看著和數著那些格仔，因此不能好好觀賞那些片段，旁觀的人才可以看得投入。另外遊戲進行時播片的SIZE不夠大，FULL會更好。

評分：6分

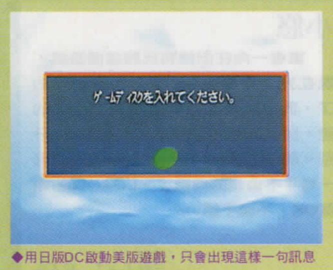
遊戲誌專題

DC翻版終於現出真身！

一直以來，DC遊戲市場都是最健康的，除了行貨供應充足，價錢相宜之外，最大的原因是DC沒有翻版遊戲碟，於是大家都養成了買正版的習慣。其實DC防翻版的工夫都得好，除了本身的保護程式寫得好，和DC的GD-ROM之特殊構造亦不無關係。翻版商人無法取得製造GD-ROM的機材，DC翻版自然就不會出現。

誰不知最近網上某個CRACKER組織竟成功破解了DC的防止翻版密碼，在一星期後，DC的翻版遊戲就已經成行成市。他們到底用了什麼方法，破解了固若金湯的DC保護呢？

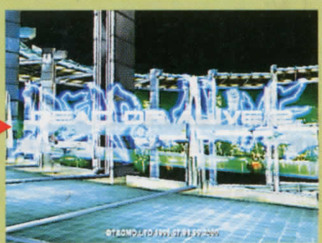
三個字——「金手指」



◆用日版DC啟動美版遊戲，只會出現這樣一句訊息

話說在上個月初市場上出現了一隻DC用的金手指CD，它是由一張BOOT機CD和一個VMS UNIT所組成。玩者只需先用這張金手指CD BOOT機，選擇好想使用的金手指密碼後換碟，就能成功修改遊戲內的DATA。這隻金手指CD還有一個副作用，就是用它BOOT機後可以玩美版遊戲！讀到這裡，相信大家都心中有數。因為用金手指玩到美版遊戲，即是說製作者們已掌握了避過GD-ROM上保護程式的技術！果然在兩星期後，用來玩DC翻版的BOOT機CD終於出現了。





◆但用金手指就能將區碼保護破解

玩翻版的程序



◆先用BOOT機碟開機，到出現CRACKER的LOGO時……

要玩DC翻版，方法和使用金手指差不多。先將BOOT機碟放進主機，然後開機，過了一會就會有製作這BOOT機碟的CRACKER集團之LOGO出現。這時候玩者便可以打開機蓋換碟，一切無誤的話遊戲就會正常啟動。


◆打開機蓋換上翻版


◆開始遊戲

使用CD-ROM作媒體


◆GD-ROM和CD-ROM的密度當然不可同日而語

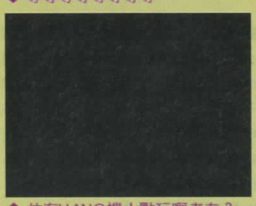
由於翻版商人並沒有製造GD-ROM的技術，媒體方面便要使用普通的CD-R。心水清的讀者可能會問：「DC的GD-ROM容量是1GBytes，而CD-R的容量最大也只不過是700MBytes，那怎可能載得下整隻遊戲？」。沒有錯，CD-R是沒辦法載得下某些大容量的遊戲的，而翻版商對這問題則採取了放棄的態度，即是——CUT內容。因此玩DC翻版時經常會有無音樂、無動畫，甚至是HANG機的情況出現！

實際測試DC翻版


◆等等等等等等等等……



◆定鏡……


◆仲有HANG機！點玩啊老友？

為了測試DC翻版碟的性能，我們拿了一套《DEAD OR ALIVE 2》來作試驗。雖然我們可以成功進入遊戲，但明顯上翻版所需的LOAD碟時間要比正版為長，畫面和音效之間也有不協調的現象。接著進入遊戲的OPENING動畫，本來《DOA2》的OP是一氣呵成，不用LOAD碟的。但翻版的OP卻是一截截的，中途需要LOAD碟，而且當進行到天狗演舞一幕時更HANG了機！

接著我們嘗試一下遊戲STORY MODE。起初並沒有什麼問題，但後來筆者發現翻版的LOAD碟時間極之不穩定，時長時短，有時甚至中途HANG機。筆者試了不下十數次，也不能順利完成整個遊戲！，試問這樣玩遊戲又有什麼樂趣可言？

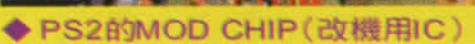
結論：支持原裝

其實DC的原裝遊戲都只不過是$300左右，比起買$50一隻「唔知LOAD唔LOAD得起，又唔知爆唔爆到機」的翻版，絕對是物有所值。大家亦要記住DC遊戲價錢可以保持合理水平，和以前沒有翻版碟有著直接的關係，希望各位不要貪小便宜，而去破壞健康的DC遊戲市場！

番外編——PS2翻版

在上幾期的「情報GUIDE」中本刊已有介紹過PS2亦有翻版碟出現。比起DC，PS2要玩翻版就複雜得多了。玩者不單止要改機，而且還要冒著弄壞DVD-ROM的危險去換碟，實在非常不智。不過幸好也是這個原因，PS2的翻版仍然未成氣候。



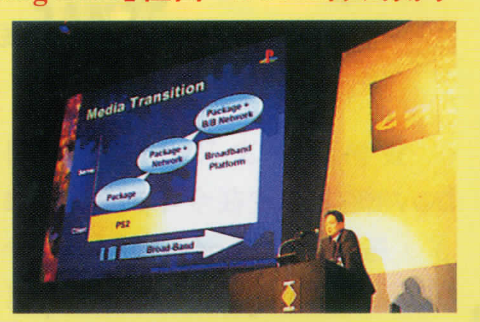

◆PS2的MOD CHIP（改機用IC）


◆在換碟時CD會在CD盤上高速旋轉，就算機不壞碟都會花啦！

「新主機」PS one™全面剖析



在6月8日舉行的「PlayStation Meeting 2000」裡面，SONY除公開了PS2用的硬碟機之外，最引人注目的，是她發表了還有一台傳聞已久，現在終於變成現實的「攜帶版Playstation」——「PS one」。在本書出版時，這台新的PS相信已經在市場上出現(正式的發售日是7月7日)。但各位別以為PS one只是現行PS的新版本這般簡單，因為它可是SONY為了進軍流動通訊網路市場而作出的重要一步。



PS one的特徵

主機小型化

第一眼看見「PS one」，相信任何人都會被它的外表所吸引。「PS one」的體積只有舊PS的1/3大小，而且機身的四個角也變得圓圓的，顏色亦由以往穩重的淺灰色變為白色，感覺上非常「可愛」。如果說PS是一件家庭電器的話，PS one的形象就似是一件「個人」的玩具。


◆和舊PS主機比較，PS one真是細小得可以

攜帶性增加


◆液晶顯示器的固定法

論攜帶性，「PS one」絕對是史上所有家用遊戲機之冠(PC-ENGINE的GT除外)，這除了是因為其細小的機身之外，和將會在來年春季發售的專用液晶顯示器有很大的關係。這個4吋的TFT液晶顯示器，其顏色和大小都剛好和「PS one」的CD-ROM蓋一樣，十分合襯。在使用時，玩者只需用兩枚螺絲將之固定在機上便可，沒有任何麻煩的駁線步驟。而且它的摺疊設計，在收藏和攜帶時都非常省位、方便。顯示器旁邊更設有耳機插口，因此不論在何時何地玩者也能充分享受遊戲的樂趣。

少了電源的限制

自次世代主機PS、SS開始，變壓器都已經是內置在主機當中，玩者只需一條簡單的電源線便能開機(當然玩110V主機的香港朋友仍然要外置變壓器)。不過這樣做也限制了主機的電源一定要是AC(交流電)，因此在沒有室內電源的地方便不能玩了。「PS one」為了提高主機的便攜性，便索性放棄內置變壓器，這樣一來，不但能令主機的體積縮小，而且電源的限制亦沒有了，玩者不論用任何方法，只要提供到DC(直流電)7.5V的電力，便能啟動「PS one」。SCEI的社長久多良木健亦在「PlayStation Meeting 2000」內明確表示：「將來PS one有可能會使用電池驅動。」當然，SONY方面一定會發售汽車內的電源ADAPTOR，在車上安裝PS也不再是夢想了！

PlayStation 進化的下一步——手電接駁線



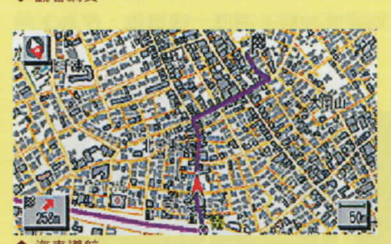
雖然不是PS one專用，但這條「手提電話接駁專用CABLE」卻是整個當日整個發佈會的焦點所在。原因明顯不過，透過這條CABLE，日本國內1700萬台PS在一夜之間便會變成可以上網的終端機。縱使SONY方面只是提出了數個新的遊戲主意，例如是透過電話下載特別的遊戲SAVE，或者是和朋友之間交換SAVE DATA等等，但由於在日本用手機上網極之盛行，只要SONY肯提供一些年輕人有興趣的服務，市場潛力可是極之驚人。這不只會直接威脅到DC網路的發展，而且某程度上，它比PS2所提示的有線網路更為吸引和可行。這條「手提電話接駁專用CABLE」將在今年冬季發售。

PS 接駁手機後的可能性：



◆ 觀看網頁


◆ 網上對戰(圖為ARMOR CORE 2)


◆ 汽車導航



◆與手機或PocketStation遊戲互動

(以上全為本刊編輯部推測)

PS one 和 SONY 心目中的未來預想圖

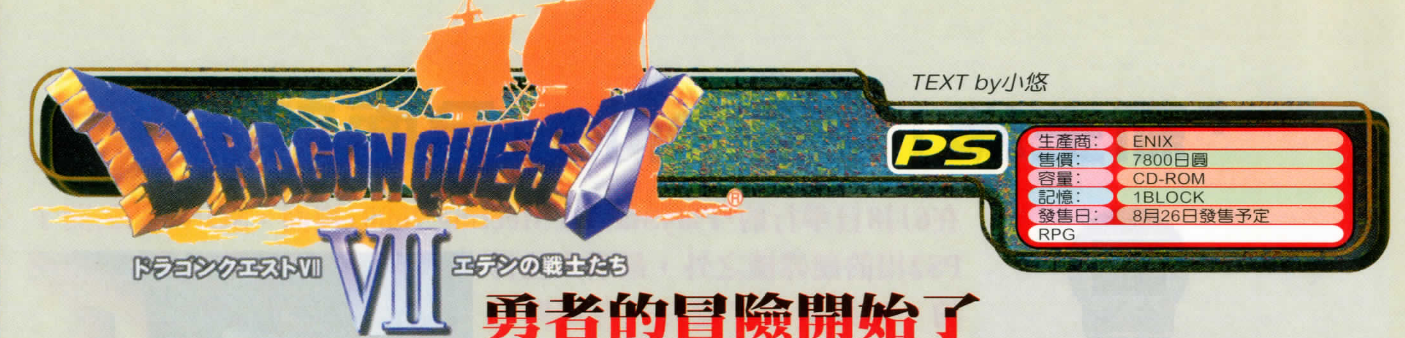
有不少人在得知道PS one的規格後，都對SONY推出它的用意摸不著頭腦，因為它根本稱不上是手提遊戲機(體積太大和需要插電掣)，即使配合了液晶顯示器後，最有用的相信只是有車的機迷，或者是去外國旅行又想打機的人(喂喂……)，銷售對象實在太過狹窄了。PS one在未來市場的定位，應只會是一部新版的PS，就如當年SEGA的「MEGA DRIVE 2」一樣。不過筆者認為PS one的價錢仍然維持在15000日圓相當不合理，它的成本理應降低了許多，賣9800日圓就差不多。

至於「手提電話接駁專用CABLE」，SONY推出它的用意，明顯是要和勢力越來越大的手提電話用戶層妥協。i-MODE在日本產生的熱潮，和任天堂「GAMEBOY ADVANCE」的手電上網功能，對SONY發展PS2的有線「E-Distribution」一直都是極大的威脅。SONY將日本市場佔有率最高的PS，加上對應網路主機的行列，實在是極之明智之舉。這樣一來SONY就能夠兵分兩路，一方面用平價、方便的流動電話(PS one)去進攻年輕人市場，另一方面用優質、高速的有線網路(PS2)去主攻家庭SET-TOP BOX市場。SONY的策略真可說是毫無死角呢！

PS one 硬件機能一覽

CPU	32BIT RISC(R3000 CUSTOM)
運行速度	33.8688MHz
主記憶體	2MB
音效	SPU(同時發聲數24ch)
光碟機	2倍速CD-ROM
尺寸	193×38×144mm
重量	550g
對應媒體	PlayStation CD-ROM／音樂CD
電源	AC100V, 50/60Hz(DC IN 7.5V)
隨機附件	DUALSHOCK、AV線、變壓器

TEXT by小悠



PS

生產商：	ENIX
售價：	7800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1BLOCK
發售日：	8月26日發售予定
RPG	

勇者的冒險開始了

發售日一次又一次的改期，DQVII終於確定在今年8月下旬推出了，各位RPG Fans不知道有多少人是玩過DQ系列的呢？這個有名的RPG一直保留傳統的風格，例如平面主觀視點式的戰鬥系統、職業系統和五人一隊的冒險形式也是DQ的特色來。而今次的DQVII不單承繼了前作的系統，更是增加了許多新的職業和技能。現在便由筆者來為大家介紹一下DQVII的職業系統吧！







達馬神殿是冒險世界職業的殿堂

主角艾爾斯在冒險開始時，是居住在艾斯達多島上的一名漁夫之子。可是他最初是沒有任何職業的，沒有職業便不能累積經驗去學習技能。玩者必須到達馬神殿去選擇一種職業，作為主角起初的職業。每一種職業也有它的特技和成長模式。例如劍士會學習到劍術，角色在升級時會著重腕力、體力和物理防禦的成長。而魔法師會習得各式各樣的魔法，升級時會提升魔力、智力和魔法防禦的能力。除了不同的職業在於成長上有差別之外，每種職業本身也有等級之分，一共8級。當角色的職業經驗越高，他的職業等級便會越高，他的職業等級越高，習得的技能也越多。例如劍士的Lv5便稱為「名手」，能使用Lv5的劍技「真空斬」。當角色的職業已達到頂級的時候，玩者能到達馬神殿進行轉職，這樣的話角色便可能習得其他職業的技能了。現在便公開於達馬神殿能給玩者選擇的十種職業。



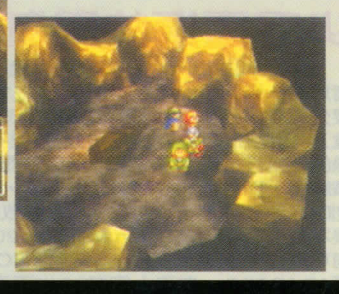












戰士

體力多，攻擊力高，是戰鬥型的職業。能憑著自己的意志將手中的劍操縱自如，可是速度較慢是他的缺點。特技有「龍斬」和「真空斬」等等，也是偏向力量的劍技來，其他還有多種效果的斬擊技在這個職業中學到。劍士是傳統勇者的基本職業來。



◆將龍的鱗甲也能擊破的特技「破龍斬」！

武鬥家

比起戰士的攻擊力略為低，但這是個手無寸鐵也能作戰的職業。速度比戰士為快，也因為這樣便能在戰鬥中得到先機。說是攻擊力比戰士的低，但其實也有不少特技在破壞力上能和劍技相比，好像「正拳突」和「勾腿」等的體術也是武鬥家的專長。



◆小偷可以用「掃腳」來令敵人麻痺

魔法師

體力和攻擊力也較低，擅長魔法。是個能使出許多強力咒語的職業。他們能使用的咒語多不勝數，冰雪、烈焰、閃熱、真空和破邪咒語也是魔法師能習得的屬性魔法。當然越高級的魔法師能運用的咒語會越多越強力，例如將一眾敵人燒成灰燼的「撒拉佐馬」。高級的魔法師不單止會懂得攻擊咒語，更會有其他補助咒語能學習到的。





◆用全體攻擊魔法將敵人消滅

吟遊詩人

今集新加的職業。能運用有不同效果的歌聲支援同伴，性質有點像舞蹈員。技倆之中有能將所有敵人的魔法封住的「魔封之歌」。還有能令沈睡了的同伴起來的「醒覺之歌」。雖然有同樣效果的咒語可能使用，但是唱歌所使用的MP消費量比魔法的較低，這也是歌聲的優點之一。





◆吟遊詩人可以不用MP將敵人的魔法封住

僧侶

與魔法師同樣，在攻擊力和體力較為低的職業，不擅長直接攻擊的類型來。但是他的價值在於能為受傷的同伴治療和作戰時給予輔助。「賀依米」能回復同伴的HP，而「馬可多」能封住敵人的咒語。這些也是僧侶給予同伴的支援技巧，是冒險中不可劃缺的一員。



◆令敵人失去唸咒的能力

海員

今集新加的職業。能習得許多海員特有的技能，例如「漁網」能利用網捕捉敵人，暫時使牠不能行動。還有其他在環遊世界時能用得上的技能也可能在這個職業中學會。詳細的不明，但和主角的出身有一些關係，也許是隱藏了一些秘密……


◆在海上用網將敵人縛住

舞蹈員

越多經驗，習得的舞蹈便會越多。利用效果的舞蹈去戲弄對手，例如「不思議之舞」能迷惑魔物，使仿照的MP減少。也有提高同伴士氣的舞蹈，令攻擊力加強。舞蹈員也是屬於支援型的職業。





◆用不可思議的舞步令敵人混亂

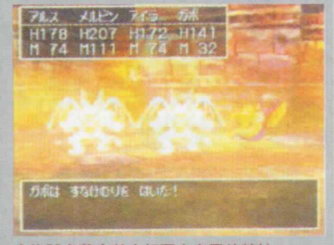
牧羊人

在數種職業之中與戰鬥最沒有關連的職業，而且仿照的專長也沒有什麼特定。顧名思義，是飼養羊的職業來，那是否和跟怪物溝通有關呢？特技方面也是以保護同伴為主的類型來。


◆特技「羊毛保護」可以用來防禦凍氣魔法

盜賊

以速度見稱的盜賊，是所有職業中行動最快的。還有盜賊的智慧能在冒險中能為同伴帶來不少方便，並且是非常實用的。例如開鎖、查探暗道等也是不需在戰鬥時也能使用的技巧。而戰鬥時當然有盜賊最拿手的「盜取」，能奪去敵人身上的寶物。


◆盜賊有著令敵人打不中自己的特技

賣笑者

是DQIII當中遊人一職的進化版。戰鬥能力比起其他職業的為劣，在戰鬥中卻擔任一個緩和氣氛的角色。特技也是以賣笑為主，成功的話會令敵人歡笑並且有金錢作加賞，當敵人笑的時侯會暫時不能行動的，難道是笑裡藏刀？賺錢之餘更能打倒敵人。


◆令敵人抱腹大笑，失去行動能力

PS PS2 DC N64

New Game Express

TEXT by小悠

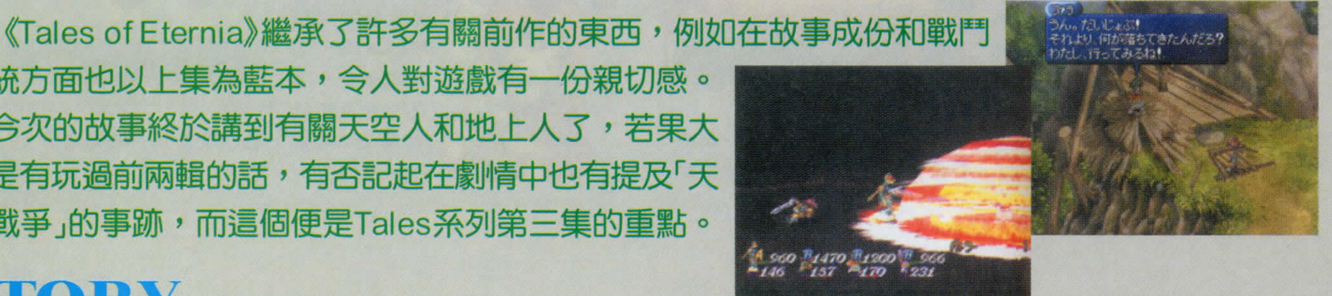
Tales of Eternia

大地之上的另一個世界

PS

生產商：	NAMCO
售價：	未定
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2000年發售予定
RPG/對應Poket Station	

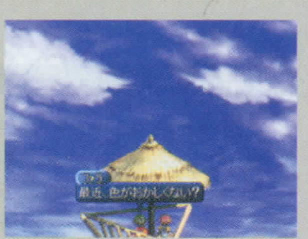
《Tales of Eternia》繼承了許多有關前作的東西，例如在故事成份和戰鬥系統方面也以上集為藍本，令人對遊戲有一份親切感。而今次的故事終於講到有關天空人和地上人了，若果大家是有玩過前兩輯的話，有否記起在劇情中也有提及「天地戰爭」的事跡，而這個便是Tales系列第三集的重點。

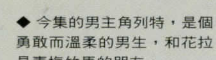


STORY



故事在《Tales of Destiny》之後……於一望無際的天空的彼方，有另一個世界存在，名叫「茜尼絲狄亞」。是在《Tales of Destiny》中登場的天空都市群，是一個隱藏在白雲上的國度。Destiny的主角們所居住的世界，被一夥無名的彗星衝擊而滅亡了。但是，一部份的精英份子，利用他們的智慧和技術，捨棄了廣闊的大地往天空逃難。一大夥地上人移民到天空之上，令筆者聯想到動畫大師宮崎駿的名作《天空之城》。而今次《Tales of Eternia》的主角列特和花拉居住的世界是在大地滅亡後2000年的地上世界「伊菲利亞」，經過了2000年，天空上的國度和地上世界已沒有任何接觸，「茜尼絲狄亞」存在也成為了一個傳說中的異世界。在天上世界居住的人自稱為「天上人」，並以壓倒性的兵力和科技意圖支配大地。這個可怕的戰爭被後人稱之為「天地戰爭」，這場戰爭影響了Destiny的故事，時至Eternia的世界，「茜尼絲狄亞」和「伊菲利亞」之間還有沒有存在對立呢？這將會是《Tales of Eternia》的故事重點來。





◆ 今集的男主角列特，是個勇敢而溫柔的男生，和花拉是青梅竹馬的朋友。



◆ 今集的女主角花拉，是個對天空有許多幻想的少女。

LMB系統

與「Tales」系列的戰鬥系統大致上相同，也是這個LMB系統。LMB戰鬥系統和一般的RPG戰鬥系統最不同的地方，是它並非以目錄指令的形式進行戰鬥，而是以半Action的形式，操縱自己角色的行動，令玩者更投入。而今次最特別的地方是玩者操縱的角色能和其他同伴合作，製造一次強力的連續攻擊。

斬擊（通常）

這個是基本技中的基本技斬擊。在進入戰鬥畫面後，角色會自動尋找一個敵人，這時候玩者輸入○掣一次，這樣角色便會對敵人作出斬擊。角色會因應不同的情況而改變斬擊方式。



往上斬擊



在和通常的攻擊差不多的情況之下，玩者在輸入○掣時同時把方向掣向上按，角色便能使出向上的斬擊了。

突刺攻擊



在和通常的攻擊差不多的情況之下，玩者在輸入○掣時同時把方向掣向下按，角色便能使出向前的突刺了。

連續斬擊

在和敵人的距離十分接近時，玩者連續兩次輸入○掣，這樣角色便會對敵人作出連續斬擊。在一刀通常斬擊後加一下突刺攻擊，但玩者必須注意會被敵人反擊。不過這種攻擊的真正價值，能在突刺攻擊後沒有任何空隙下連接上必殺技，作出連續攻擊。



跳躍攻擊

在和敵人的距離十分遠時，玩者連續兩次輸入○掣，這樣角色便會疾走跳躍，對敵人當頭斬擊。和連續斬擊一樣能在攻擊後沒有任何空隙下連接上必殺技，作出連續攻擊。

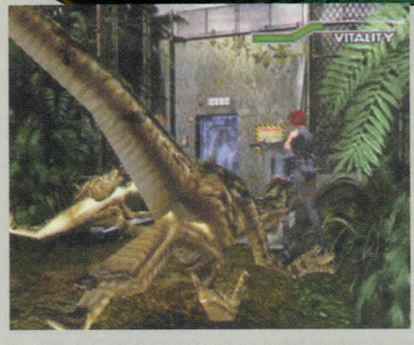


by隨風

DINO CRISIS 2

PS

生產商：	CAPCOM
售價：	預定5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定9月13日
AVG	



恐龍再次襲港

CAPCOM 不玩《BIO》玩《DINO》—

一提起CAPCOM所開發的遊戲，相信各位不是想起《街霸》系列就是想起《BIO》系列吧？而今次所介紹的《DINO CRISIS 2》是《DINO CRISIS》的續集，其玩法跟《BIO》相似，只不過由打喪屍變成打恐龍而已。現在且來看看，此恐龍世界有什麼引人之處？

恐龍滿街走—

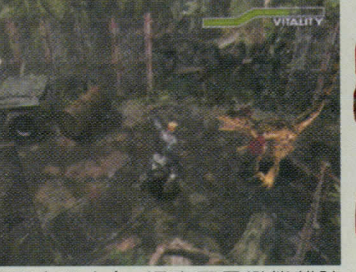
在「KINK(カーク)博士奪還作戰」的一年後，「EDWARD(エドワード) 城市」因為其研究出來的「第三能源」失控而消失了，取而代之是白亞紀的熱帶密林，而且更出現恐龍的身影！政府為了保護研究成果及工作人員，便使用「時空轉移裝置」把城市中的軍隊傳送過來幫忙，而主角REGINA及DYIAN亦在其中。





電到恐龍「飛晒街」—

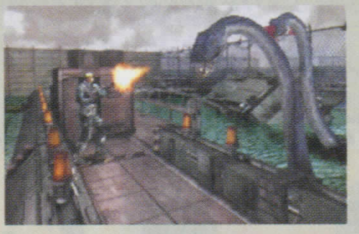
今集除了普通的武器之外，兩位主角亦有自己的專用武器。前作主角REGINA所使用的專用武器是一條帶著青色光芒的鞭，當敵人接觸到此鞭時，它便會發電以攻擊敵人，當恐龍接近玩者時，請狠狠地鞭下去吧！(←這本不是變態雜誌呀！)而DYIAN的專用武器則是軍用的大型刀，向敵人直接攻擊時有很大的攻擊力，此外更有開鎖等功用。兩人的特殊武器皆是近距離攻擊，而且不會出現沒有彈藥的情況。





不嚇死你，誓不為「龍」—

恐龍們好像想訓練一下各位的臨時應變能力似的，老是躲在一些意想不到的地方準備嚇各位一跳。不論是海、陸還是空，都有可能突然出現恐龍的蹤影，被牠這一嚇，真不知會是各位追殺牠們，還是變成被牠們追著玩！反正不斷攻擊敵人就對了，因為此作的恐龍狀況很難判斷，一不小心就會被牠們反咬一口啊！



你有信心打敗牠嗎？—

比起上一集，今集的恐龍種類名顯多了不少，一共有10多種之多，比上集足足多了2倍。而攻擊方法亦比上集更豐富，因為每種恐龍的攻擊方法皆不同。例如是令人「一見難忘」的暴龍先生(TYRANNOSAURU又或是在空中急速下降攻擊你後逃之夭夭的翼龍(PTERANODON)，即是遇上哪一種也未必有好下場。





見不見血？—

在本作中另外兩個改善了功能就是「攻擊」及「出血」系統。首先「攻擊」的時候不再只是停定定，而是可以邊走邊打，否則一直站崗似的，很容易被敵人包圍。而「出血」系統亦改善不少，因為當玩者「出血」時體力會不斷減少，可是以往的作品的「出血」情況皆製作得不太明顯，而此作在角色「出血」時，其生命柱會變成紅色，減少了死得不明不白的情況。



主角介紹—



REGINA：直屬於政府的情報部門S.O.R.T，在一年前曾經參加過「博士奪還計劃」，興趣是改造武器。一年前跟恐龍苦戰而死不了的她，也許是因為有實戰經驗，因此再次獲派參與此次計劃。到底今次她又能否成功逃脫呢？



DYLAN：直屬於陸軍特殊部隊TRAT，身為軍人的他充滿著爆炸力。也許是因為常常摧使用大型武器的關係，令行動有些緩慢。今次的任務，會否改變他的一生呢？

*畫面為開發中畫面

BY尖叫中的隨風

激突TOMAL'Arc TOMARUNNER L'Arc~en~Ciel

PS

生產商：	SCEJ
售價：	4800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	預定7月19日
ETC/對應震動手掣/1~2P	

各位歌迷請熱烈尖叫

Q版L'Arc~en~Ciel，登上PS－

雖然各位不一定是一位「哈日族」，但是對於日本的樂隊應該也不致於太陌生。而其中一隊著名樂隊L'Arc~en~Ciel（下簡稱 L'Arc）將會在遊戲界出現，雖然推出的不是音樂遊戲，但四位成員的Q版造型相信已經成為一大賣點。





TOMA對L'Arc，擦出火花－

此作其實跟《TOMA》有著很大關係，原因是此作的玩法其實跟上年7月22日推出的《TOMARUNNER》一樣，只不過今作的角色變成L'Arc的成員而已。而玩法分面則是於迷宮中進行「賽跑比賽」，玩者要控制角色以最快的速度到達終點，當中除了會出現迷路的情況外，亦需要跟其他角色比試，充分體驗害人跟被陷害的滋味。當完成遊戲後，更加可以使用「REPLY」來重溫遊戲中的經歷，到底各位的旅程是驚險刺激？還是令人笑爆肚皮？

為了第一，不要品德－

之前都提過遊戲目的是要以最快的速度來完成迷宮，當中會有很多分歧點，任何一個選擇都是影響結局的重要因素。當玩者看到面前大大的一條光明路時，當然是毫不遲疑地快步跑啦！即使是用盡九牛二虎之力也要拋離對手！假如對手剛剛在玩者旁邊的話，玩者可以對他作出攻擊，雖然有些小人，但未嘗不是一個好辦法。除了對手外，在迷宮中亦會有很多出其不意的陷阱，到底玩者可不可以成功避開呢？









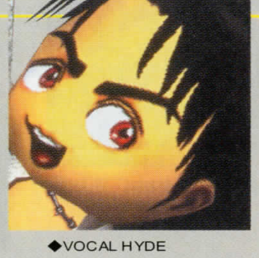
有關「L'Arc」，大賣點！－

既然遊戲以L'Arc作賣點，當然不會只得幾個Q版角色。不但在遊戲中所有的配音都是以L'Arc的成員來配，而且在遊戲中更會使用L'Arc的樂曲。順帶一提，遊戲中的BGM將會收錄成CD「STAY AWAY」，並跟遊戲同日推出，有興趣者請自行查詢。

隨便換衫，更顯特色－

雖然所有角色的衣著都有凸顯出他們特色的功用，不過如果各位喜歡的話，亦可以隨意更換他們的衣服和身上的小飾物。而且呀，還可以讓他們不穿…上衣而已！想到哪去了？


◆GUITAR KEN


◆VOCAL HYDE


◆BASS TETSU


◆DRUM YUKIHIRO





特別模式，考你反應－

遊戲中除了故事模式之外，還有個可以令各位「樂而忘返」的「TOMA地獄」。這個模式主要功能是考驗各位的反應，好像「舉旗遊戲練習」（旗上げゲームで練習！），這是一個跟著指示舉起或放低旗幟的小遊戲，角色的左手是「L1」，右手則是「L2」。

道具多多，能力多多－

還是覺得比賽不夠驚險嗎？不要緊！因為遊戲中會出現很多小道具，它們可以幫助玩者更容易地完成遊戲，亦可以令對手更加慘。而某一些道具更加可以強化後才使用，令其能力值更強。除了道具之外亦可以取得武器，雖然要L'Arc的成員互相攻擊不太好，可是看到他們受攻擊後的惹笑表情，或者各位會愛上戰鬥呢！





BY隨風

生產商：	ARIKA
售價：	預定5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	預定8月10日
PUZ/1~2P	

TETRIS WITH CARD CAPTOR SAKURA ETERNAL HEART

小櫻入侵俄羅斯…方塊世界

遊戲電視齊齊SAKURA－

《CARD CAPTOR SAKURA》最近真的紅得不得了，是因為香港某大電視台於年青人的「黃金時間」播放此作的動畫嗎？至於在遊戲方面，《～SAKURA》亦準備強勢出擊呢！因為除了今次大家介紹的遊戲之外，DC上亦會有另一套有關《～SAKURA》的作品推出，各位「櫻迷」一定很高興吧？

今次又有什麼新玩法？－

在此作之前，《～SAKURA》已經推出過AVG及PUZ類的遊戲，而該兩套作品的玩者年齡層都屬於比較年幼的一群。同樣地，今集相信亦是比較受小朋友歡迎，或者是想以新感受來懷念一下舊遊戲的玩者，因為今作玩的是－俄羅斯方塊。不過，既然以《～SAKURA》來作賣點，自然不會是普通的俄羅斯方塊，到底今集的魅力在哪？繼續看下去吧！



玩法可是非等閒－

雖然遊戲玩的是俄羅斯方塊，但因為遊戲的主旨是要把「克洛咭」變成「櫻咭」，所以玩者並不是一直把方塊消失鬥高分就可以。在遊戲中會出現很多顏色珠珠，玩者要把那些珠珠消掉，令咭慢慢顯示出形態，當整張咭都「現形」之後就表示轉換成功了。



互相殘殺？－

除了小櫻之外，各位亦可以使用其他人物來玩遊戲喲！不過只有在「對戰模式」才可。一開始玩者可以使用的角色有小櫻、知世、小塞羅、月及小狼，當達成某些條件後，更可以得到隱藏人物呢！相信大家都猜得到隱藏人物們是誰，他們就是小櫻的哥哥桃矢、月的另一個身份雪兔…等。



又做「講故佬」－

遊戲一共分為多個模式，首先為大家介紹一下「故事模式」吧。既然是「故事模式」，當然就會有劇情，此作發生在PUZ GAME《～CLOW CRAD MUSIC》後，故事講述小櫻已經得到所有的「克洛咭」，亦已被月先生所認同。可是此時她身處的友之町卻常常發生奇怪的事情，所以她只好帶著「克洛咭」四處解決問題，不過克洛咭竟然收去了效力！原來克洛先生的魔力已經漸漸消失，「克洛咭」亦因此而失去能力，幸好在櫻的努力之下，成功地把「克洛咭」變成「櫻咭」，而魔法杖亦變成只屬於她的「星之杖」。







有專「腦」教你玩－

相信很多人都懂得玩俄羅斯方塊，但是否玩得精、懂得正中要害，就不是人人都能做得到了。因此遊戲中特設有教學功能，若玩者想知道把該方塊放在哪個位置，才能夠得到最好的效果，就可以在進行遊戲時使用這功能。可是，筆者建議這個功能最好只在初次遊玩時使用，否則長此下去就會失去遊戲本身的意義及樂趣。





都是看畫最好－

在「故事模式」及「對戰模式」完成了某些特定條件後，就是享受成果的時候！各位不但可以得到已轉換的咭的精靈模樣；亦可以看看在「對戰模式」中使用過的角色的資料；又或是把在遊戲中得到的CG切換成原畫模式，了解一下CLAMP老師的原畫功力。



Text：小璘

靈刻

生產商：Media Factory
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 Blocks
發售日：預定夏季發售
AVG／對應PocketStation、Dual Shock



充實心靈的研究所

不知各位對於靈界有何感覺呢？是害怕、不知所惜，還是只當作這只是世界另一個空間呢？假如有一天，各位幸運地／不幸地遇上了靈界的「生命體」，又會怎樣去面對呢？相信本作將能夠帶給各位一點答案。

邪氣十足的研究所

「池田貴族心靈研究所」並不是什麼名門貴族所開設的研究所，而是一位已故樂隊歌手池田貴族先生曾於網上設立的網站名稱。這網站是讓瀏覽者傾訴曾遇過與靈界有關事件的話題，由於有眾多瀏覽者談論這話題，因此池田先生收集到不少靈界資料。他將當中的資料串連成一起，再將自己對有關靈界的知識作出整理，輯錄成本作的遊戲內容，並將本作內主要進行遊戲的地方名為「池田貴族心靈研究所」，讓各位對靈界充滿好奇的玩者進入……





冒險以外取得的靈界知識

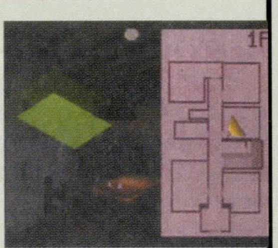
各位除了能夠從冒險中學習到有關靈界的知識外，還可以從遊戲內的另一個模式中學習，這是一個收藏了超過600件與靈界有關的資料庫。當中就是池田先生將生前所收集的資料，利用文字輯錄而成，當中將會把每個有關名詞作出詳細解釋。不過這些資料是需要玩者完成與名詞有相關的事件才會出現的，若各位在遊戲完後還是不明白名詞的涵意的話，不妨到這裡觀看。





歡迎前來心靈研究所

即使在現實世界遇不到靈界事物也好，各位也可以透過本作與虛構的「超自然現象」接觸，這就是本作的宗旨，為此，各位即將於「池田貴族心靈研究所」內進行靈體大搜查。當中的探險行動，全都是由研究所內發生，只要各位一踏入研究所門，一連串的超自然事件就會接踵而來，不同種類的靈異物體也會於各位眼前出現。



本作不單是只讓玩者去冒險那般簡單，各位在成為靈界探險家之餘，也要當上除靈家將惡靈驅走。本作將會有多件靈異事件發生，玩者要逐一解決，當玩者能夠將所有事件解決後，就會完成遊戲。在遊戲中，每當玩者遇到有靈體騷擾的時候，就要設法找尋驅靈道具治靈。在遊戲開始時的驅靈方法當然是簡單一點，但隨著玩者在冒險途中進行調查，得到更多有關靈體的知識後，需要驅靈的方法亦會更複雜、更困難。因此本作另一個宗旨，就是將鮮為人知的靈界知識和驅靈方法介紹給各位，讓各位能「學以致用」！

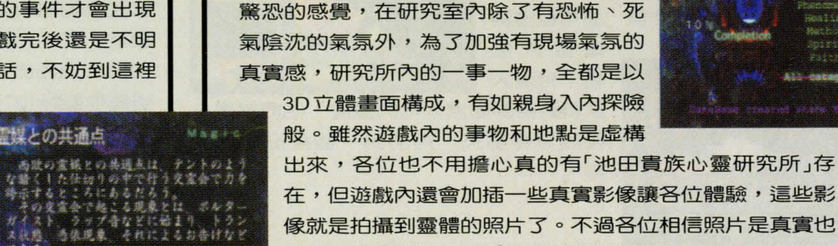






氣氛十足的研究所

遊戲是有關靈界事物，就難免會令人有驚恐的感覺，在研究室內除了有恐怖、死氣陰沈的氣氛外，為了加強有現場氣氛的真實感，研究所內的一事一物，全都是以3D立體畫面構成，有如親身入內探險般。雖然遊戲內的事物和地點是虛構出來，各位也不用擔心真的有「池田貴族心靈研究所」存在，但遊戲內還會加插一些真實影像讓各位體驗，這些影像就是拍攝到靈體的照片了。不過各位相信照片是真實也好、是錯覺也好，又或是用電腦技術造出來也好，在進入研究所之前，都要做足心理準備啊！



*畫面為開發中圖片

TEXT BY たれSAKURA KI

趴地之時~趴地熊之日常生活~

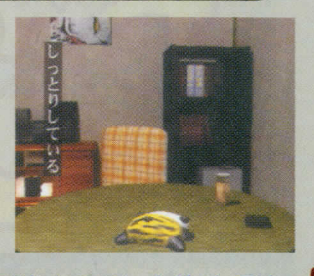
PS

生產商：	BANDAI
售價：	3800日圓
容量：	CD-ROM×1
記憶：	1 BLOCK
發售日	予定8月31日

SLG/對應DUAL SHOCK/POCKET STATION

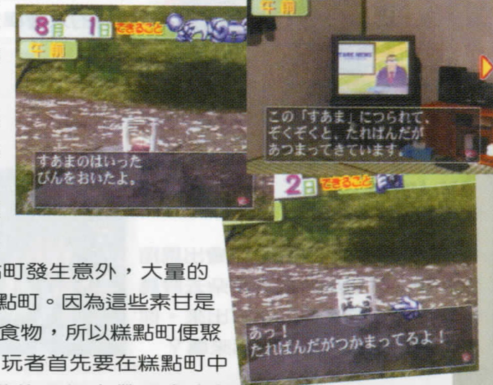
與趴地熊一起生活





超人氣角色——趴地熊，無論是小朋友或成年人，都對這隻軟綿綿的熊貓愛不釋手。你有沒有想過如果可以和它們一起生活，並且把它們帶出街，無論何時何地也和它們一起。現在終於可以夢想成真了，BANDAI發表了趴地熊的最新遊戲，以上所講的事情可以完全實現，筆者現在便帶大家進入趴地熊的世界。

把趴地熊帶回家



遊戲中玩者所住的糕點町(あまみ町)，是個充滿了趴地熊的地方。有一天，由於一輛載滿了一些稱為「素甘」(すあま，是用白米和白糖做成的日本年糕)食品的卡車，在糕點町發生意外，大量的素甘便散落整個糕點町。因為這些素甘是趴地熊最喜歡吃的食物，所以糕點町便聚集了很多趴地熊。玩者首先要在糕點町中把趴地熊捕捉，然後再把它帶回家中飼養。素甘是捕捉趴地熊不能缺少的道具，玩者可以在附近居住的老婆婆取得。只要把素甘放在瓶子內，然後靜靜地等待它們的出現便可。如果玩者在捕捉的過程中失敗，浪費了老婆婆給你的素甘，玩者可以再次去老婆婆的家，再問她取素甘捕捉趴地熊。

與趴地熊培養感情

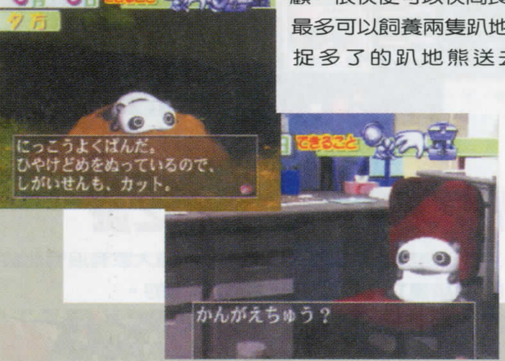
玩者要與趴地熊培養感情，除了可以用不同角度看觀察它之外，還可以和它接觸。只要用DUAL SHOCK的ANALOG掣，玩者便可以用雙手玩弄它，甚至可以揉搓它的面，樣子非常可愛。玩者可以用相機拍低它的一舉一動，把拍下來的照片做成一本相簿，隨時也可以觀看。玩者還可以走到學校，公園和公司等不同的地方，和野生的趴地熊影相。另外玩者可以在便利店中，購買一些可供趴地熊使用的物件。例如可以購買一些內褲和絲帶等東西，替趴地熊打扮一番。



家中飼養趴地熊



玩者把野生的趴地熊帶回家之後，可以把它飼養在日本風格的「和室」，或者放在西式的「洋室」。兩間房內的擺設和用品也會不同，玩者可以隨著自己的喜愛選擇。趴地熊長大之後，會分為「蛋趴地熊」，「桃趴地熊」，「栗子趴地熊」和「柿子趴地熊」等等。它們只要得到悉心的照顧，很快便可以快高長大。另外，玩者最多可以飼養兩隻趴地熊，玩者可以把捉多了的趴地熊送去「趴地熊研究所」，他們會把它送回大自然中生活。



隨時隨地陪伴你

遊戲可以對應POCKET STATION，玩者可以把MINI GAME下載到POCKET STATION內。玩者除了可以玩MINI GAME來賺錢之外，如果有朋友也飼養了趴地熊，便可以利用POCKET STATION的紅外線通訊機能，和朋友交換電話，MAIL ADDRESS和趴地熊的資料等。不過對於趴地熊的FANS而言，最重要是可以把心愛的趴地熊日夜帶在身邊。

TEXT by小悠

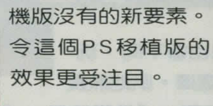
PACAPACA PASSION Special パカパカパッション

PS
生產商：PRODUCT
售價：4800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1BLOCK
發售日：9月7日發售予定
SLG/對應DUAL SHOCK

節拍與眼力並用的遊戲

於街機也十分有名的音樂音樂對戰式Action Game《PACAPACA PASSION Special》終於決定在今年9月移植往PS上。這個遊戲是由畫面左邊的顏色柱作為樂譜，在顏色柱往下走時按適當的按鈕，使歌曲能順利演奏。而今次的PS版加入了一些街機版沒有的新要素。令這個PS移植版的效果更受注目。







◆PS版能調節CPU的難度呢~



◆在街機版的雙打歌曲，於Special能以單打使用了。



◆這個是專用的手掣，現在正以3980日圓推出。

顏色大會

◆只要是掌握到了節拍感，接下來的也不會太難。

在左邊的顏色樂譜之中，有些是白色的部份，玩者皂!輸入正確的顏色按鈕才能過關的，是個考玩者記憶力的大會模式來。

準繩大會



◆這個大會考的是玩家的準繩度和反應。

在左邊的顏色樂譜之中會出現指令BAR，玩者必須依靠耳朵去聆聽樂譜，再把它完整的拍打出來。你能夠把拍子準繩地拍打出來嗎？

角色大會



◆把不同的角色逐一攻略。但是每一個角色也很難啊……

這個是把各個角色的歌曲沁，取出其中一段，合併成為同一歌曲。因為每一首歌曲之中都有其他歌曲的拍子，故而難度也所不同。

倍速大會

◆這個大會模式能提升玩者的熟練度。

顧名思義是歌曲變快的模式。也是荏高level的大會模式來。雖然玩的歌曲和平時的拍子是一樣的，但倍速大會玩的當然是加速了很多，所以很容易會令玩者慌亂的。

大家也知道嗎?TITLE畫面之謎

街機版的TITLE畫面會隨著季節而改變的，不知道大家有沒有此留意到呢？而今次的PS版連TITLE的畫面也可以選擇的。



◆能按角色而選擇的。



◆也能按季節的變化更換TITLE。

◆一共布7種TITLE給大家選擇。

還有三個隱藏的大會模式



銀大會



鏡大會



隨機大會

各式各樣的大會模式

街機版推出後每相隔一個月的第7日便會出現一個隱藏的模式，便是這個大會模式了。大會模式所玩的歌曲也是難度很高的。大會模式一共分4個種類，在PS版玩者於開始時已能選擇的了。而且當兀者達成某些條件，便會出現一個隱藏的大會模式呢！現在便來介紹以下4個主要的大會模式吧。

Text by 痴心

ZOIDS

PS2

生產商：	TOMY
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定10月發售
SLG／MEM	



童年玩意再度復活

曾在筆者兒時瘋魔全港的玩具及動畫「ZOIDS」索思機械獸，到了今天以3D立體圖像的姿態在PS上面再次和大家見面。在遊戲故事裡，HERIC'S共和國軍和ZENEVAS帝國軍兩大勢力為了領土紛爭扭盡六壬，鬥智鬥力，誓要跟對方拼過你死我活。誰能稱霸一方，還看今朝夕陽！

機械獸戰爭全面爆發





本遊戲是以類似《大戰略》的戰棋型式進行，玩者須將指定的任務完成才可關。在戰爭方面，是以HEXAGON型狀的地圖畫面上進行，有玩過各款SLG遊戲的玩家相信很容易便可掌握。在戰鬥畫面中，3D化的索思機械獸1對1地展開激戰，場面甚為壯觀。此遊戲其中一個有趣地方，是在戰鬥勝利之後，如捕獲到其他機械獸的話，便有機會獲得敵方機械獸所遺下的零件，同時亦可取得獎金，增加己方的軍資金，從而可購買新式的機械獸和更強力的零件。甚至將擄獲的機械獸據為己有，與本身的機械獸軍團融為一體，組成一支風格獨特的軍隊。

兩大故事引人入勝

故事取材自原著動畫的劇本，遊戲中玩者可選擇兩個不同軍事勢力，分別是共和國方面或帝國方面的劇本。玩家選擇了不同國家的故事，除了有著不同的發展之外，所指揮的機械獸也有不同的型號和武裝。

共和國軍 HERIC'S





受帝國軍的猛烈攻擊而被迫得無路可退的靴力古共和國HERIC'S，為了奪回失去的領土，國會提案實行反擊抗戰。國難當前，政府隨即命令軍中司令部展開作戰計劃行動。全國軍民上下一心，誓要把侵略的帝國軍隊逐出關外！

帝國軍 ZENEVAS



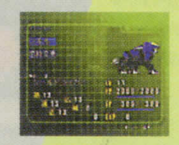


帝國軍隊攻其無備，出奇不意，施展奇襲將共和國所擁有的土地盡攬麾下。帝國軍對戰役胸有成竹，如能攻陷共和國首都離特列巴(レッドリバ)，便能穩操勝券。國皇ZENEVAS將侵略作戰的指揮權委任其手下將軍處理。將軍受國皇委以重任深感驕傲與榮幸，調動兵馬矢志要將共和國的首都徹底攻陷以報皇恩。

機械獸資料全面剖析

此遊戲的成敗關鍵，除了玩者自身的策略智慧外，當然不少得此作的主題——「ZOIDS」索思機械獸。為了在殘酷的戰場上掙扎求存，兩大勢力的科學家都費盡心思，發展出各種高科技結晶的機械獸兵器。

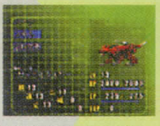
共和國軍主力機械獸 SHIELD LIGER





針對SABE TIGER而開發的主力機械獸。最高時速高達250km/h，比帝國軍的機械獸更快更敏捷。配備主要武器LASER SABE，二連裝的加速BEAM砲等，擁有壓倒性的破壞力，叫敵人聞風喪膽！

帝國軍主力機械獸 SABE TIGER





繼舊款機械獸RED HORN之後，新發展而成的新世代主力兵器。配備了3連發衝擊砲，大型紅外線LASER等10種不同兵器。優越的機動力和強悍戰鬥能力兼而有之，是新式機械獸中的表表者。



＊被包圍著的共和國軍，能否扭轉敗局，轉守為攻？



＊將失去的領土悉數奪回！



＊帝國軍補給路線暢通無阻，後勤力量源源不絕。



＊貫穿力極強的雷射激光，再強大的機械獸也能抵擋得住嗎？

TEXT BY：IKI

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

AC	
生產商：	CAPCOM
售價：	-
容量：	未定
記憶：	未定
發售日：	予定2000年
FIG／1～2P	

DC	
生產商：	CAPCOM
售價：	未定
容量：	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	予定2000年9月
FIG／1～2P／對應MODEM	

無敵之龍登場！

本年度最矚目的格鬥遊戲《CAPCOM VS SNK》，自公佈推出以來，旋即成為了一眾機迷的話題。無他，遊戲中揉合了CAPCOM及SNK兩間公司的人物，還了不少人當年《餓狼》對《街霸》的心願。最近，日本方面亦發佈了兩名登場人物，他們分別是有「無敵之龍」之稱的RYO（SNK SIDE）及有「女子高校格鬥生」之稱的SAKURA（CAPCOM SIDE）。

人物簡介

無敵之龍-RYO SAKAZAKI

擁有「無敵之龍」之稱的RYO，其武功流派為極限流空手道，有波（虎煌拳）有昇（虎砲），為萬能型角色。他的招式中以「霸王翔吼拳」及「龍虎亂舞」最為人所熟悉。又，RYO一直是《龍虎之拳》及《K.O.F.》系列中活躍的角色。（←唔知阿ROBERT同阿YURI又會唔會出場？）



女子高校格鬥生-SAKURA

自《SF ZERO 2》登場後便十分活躍的角色，其武功招式與阿RYU極為「相似」，同樣有波（波動拳）有昇（盛櫻拳）的萬能型角色，而且機動力比RYU更高。她的招式中以「春風腳」最為人所熟悉，期待一睹她與SNK角色的決鬥。



TEAM BATTLE？TAG BATTLE？



一直以來，廠方也沒正式提及過遊戲的對戰方式是以1對1的SINGLE？2對2的TAG BATTLE？還是3對3的TEAM BATTLE進行？然而，從下面的畫面看來，不難發現TEAM BATTLE的存在，至少在人物體力BAR上有3名角色的樣貌‧‧‧‧不過，這一切只是個人推測，一切謎團還是等待進一步情報確認罷！

不一樣的人設，不一樣的感覺

《CAPCOM VS SNK》既然揉合了CAPCOM及SNK兩間公司的人物，遊戲中的人設也就揉合了兩間公司的人設。如遊戲中CAPCOM系角色的人設便是由SNK的畫師森氣樓氏擔當，而SNK系角色的人設則是由CAPCOM的畫師西村氏負責。由於揉合了兩間公司的畫師，故就算是同一人物的人設，也會有著不一樣的感覺。

MMR復活！GROOVE SYSTEM之謎解開！



一直以來，遊戲中的GROOVE SYSTEM也是一個謎，然而，有賴MMR（←《MMR》，即「神秘調查班」也）的幫助，GROOVE SYSTEM之謎也終於解開了。（笑）所謂CAPCOM GROOVE，是指戰鬥方式以《SF ZERO》系列為藍本，畫面下方的GAUGE分3階段，透過攻擊可增加GAUGE的LEVEL，而使用SUPER COMBO時便會消耗GAUGE的LEVEL。至於SNK GROOVE，是指戰鬥方式以《K.O.F.》系列為藍本，角色可透過「儲氣」來增加GAUGE的LEVEL，而且在體力極少的狀態，GAUGE MAX時更可使用超必殺技，其威力足以一擊必殺！




DEAD OR ALIVE 2

TEXT BY：時雨

DC

生產商：	TECMO
售價：	未定
容量：	GD-ROM×未定
記憶：	未定
發售日：	2000年9月下旬
FIG／1-4P	

日本版終於發表！

DC用家的聲音終於感動了TECMO？！



雖然只是一套普通街機格鬥的移植，但《DEAD OR ALIVE 2》所帶來的風風雨雨，相信不少DC用家仍然是印象深刻。由於《DOA2》是用DC互換底板NAOMI所製作，推出DC版一直被視為是理所當然的事。當TECMO宣佈會推出海外版《DOA2》，但卻沒有日本版的時候，DC用家已開始覺得有古怪。終於到了PS2推出前幾個星期，TECMO公開了日本PS2版的《DOA2》！大家可以想像到DC用家當時的心境如何……



幸好TECMO對日本的DC用家也不是那麼無情的，因為在上個星期TECMO終於公佈了日本DC版的詳情！其豐富的內容，稱之為《DOA2完美版》也絕不為過！現在就讓筆者為大家介紹一下吧！

PS2版的新服飾完全網羅

即使你擁有美國DC版的《DOA2》，看到PS2版那些新的衣裝時也不禁流口水吧！現在這些新衣完部都會收錄在日本DC版中，例如圖中的KASUMI、AYANE的冬季校服，和HELENA、AYANE的《刻命館》《蒼魔燈》造型等，不過筆者最喜歡的還是TINA的貓女郎造型(笑)。





沒有新的DEMO MOVIE？

在一個板垣伴信的訪問之中，當他被問及日本DC版《DOA2》會不會有追加DEMO MOVIE時，板垣的答案是否定的。大家可能會對此有些失望，但依照筆者的推測，這可能是和GD-ROM的容量問題有關，始終PS2所用的DVD-ROM容量至少比GD-ROM大5倍……



KASUMI換了新髮型？！

《DOA》FANS在家用版移植時最關心的，當然是新追加的衣裝了。在PS2版中TECMO為大部份角色新增了1-3套新服飾，但奇怪的是ZACK和HAYABUSA卻沒有……不過在DC版，他們應該也會有新服飾！看看圖中ZACK的4C服裝——黑炭一樣的皮膚、溥儀眼鏡、加上會噴火的眼睛和胸口！實在型得有點過份。除此之外，KASUMI的1C髮型也改變了。比起以前紮馬尾的她，新的KASUMI顯得更有女人味。雖然聽聞這是NINJA TEAM主帥板坦伴信的個人喜好，但KASUMI的FANS(包括筆者)應該很高興才對吧！



◆ KASUMI的新C1造型



◆ 這個是ZACK來嗎……？！

新場境方面又如何？

從今次公開了的畫面中，可以確認到PS2版新增，打破「DRAGON HILL」上層的窗戶後出現的巨龍房間！房內龍的造型和各種光源效果，比起PS2版也毫不遜色。不過剩下的三個新場境——「THE PRAIRIE」(荒野)、「TE CRIMSON」(香港舊樓的天台)和「THE KOKU AN」(日本建築)則仍未確定是否收錄在DC版中，但筆者相信收錄是必然的事！



DC版的秘密武器——USER PROFILE SYSTEM

根據日本一份報章的報導，今次DC版的《DOA2》會加入一個名為「USER PROFILE SYSTEM」的新系統。遊戲會將玩者的一舉一動全部記錄下來，例如出了多少拳、多少腳、命中率如何等等，而這些資料則會在遊戲的故事發展中表現出來！難道AYANE有機會打敗KASUMI？而EIN取不回自己的記憶？甚至ZACK可以贏得美人(TINA)歸(笑)？不過這個報導和板垣伴信訪問好像有些出入……因此大家記得留意本刊日後的報導！

Text：小璘

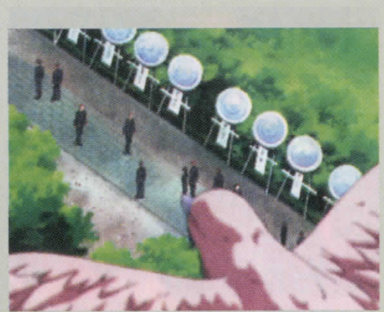


DC

生產商：	NEC Interchannel
售價：	6800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	20 Blocks
發售日：	7月27日
AVG／對應VGA Box	

情敵就是自己！

一度延期的《Sentimental Graffiti 2》，相信各位喜歡此作的FANS都已等到頸也長了，不過有關方面終於也公





怖決定於7月27日正式發售，而且更相信其可信性很高哩！現在就為各位介紹一下此作有關的內容吧！

女孩集中在一起

在上集中，由於每位女孩也是住在不同地方，所以主角要找她們就要乘坐不同類型的交通工具到前往，而主角要獨自與女孩一起也不是一件難事。可是在本作中就有點不同，雖然女孩們在高校畢業後都各有各去向，但她們卻能巧合地遇在一起，有的是讀同一所大學，有的則在同一個活動中互



相認識等。而在遊戲中，她們還有機會一同於主角面前出現，那時就要好好的考慮什麼說話了。除此之外，這次玩者和女孩主要活動的地方將會是「虹澤町」，那裡有30多處不同的商店、大廈等地方讓玩者到



達，那樣，玩者就不用浪費很多時間去前往目的地。

主角的目標

遊戲中基本上是玩者於每天9時至23時，到「虹澤町」內找尋她們，當主角進入了有女孩在的地方時，畫面就會有不同顏色符號顯示女孩的確實位置。符號的顏色有紅、橙、黃、綠、藍和白六種，不同顏色的符號代表與女孩在這地方事件發生的多寡，玩者就可以從觀察這些符號來決定是否找那女孩。



在玩者決定與女孩見面時，玩者也能





與女孩談話，當中將會隨與女孩談話的內容或事件發生的情況，而設有不同的回答選項，當然不同的選擇會影響女孩對自的好感度，而且亦會影響故事往後的發展。

12位女孩、12個故事

本作並不再是說主角到不同的地方找舊同學那麼簡單，而是每位角色也會有其獨特的故事發展。由於總共有12位女主角的關係，所以故事也會有12個，當中每個故事的份量也有如一篇短編





小說的長度，相信必定能滿足FANS。現在在這裡就為各位介紹一下每位女孩的故事背景吧！



澤渡仄(ほのか)



由於仄太喜歡馬了，所以在高中畢業後，她就進入了天河大學獸醫學系。學校中被選為「學園小姐」的她，當然有一定魅力，令主角選她為攝影模特兒啦！可是她卻對男孩子沒有多太好感，亦因此而拒絕了主角的請求。然而在一次夏穗的介紹下，仄再次遇上主角，但是她還沒有改變她的想法；直至後來因主角與她一同於馬房內工作，由於隨工作的關係而了解對方，仄開始信任主角……

安達妙子



在家中的身份與家庭主婦無異的妙子，因為弟弟要到東京上學需要有人照顧，而與他一同搬到東京生活。為了生活，妙子找來了一份與她性格很相似的工作，就是在托兒所擔任保母。過著想念死去心愛的人的她，有一天卻因為被主角發現她的笑容甜美，而要求成為她的攝影模特兒。可是由於她不能磨滅她的想念，所以她就以「為了喜歡的人」為理由而拒絕了主角……

永倉繪美琉(えみる)



經常也很樂天的繪美琉，在畢業後成為了記者，雖然已經將孖辮除掉，但仍未改變其天真的性格。繪美琉與主角的相遇，是她在一次冒失的情況下，因為不懂使用攝影機而認識對方；而亦由這時起，主角就以繪美琉成為其攝影模特兒為條件，而擔任她進行工作時的專用攝影師……

星野明日香



經常掛著甜美笑容的她，在高校的選美中勝出後，便踏入她的明星生涯，於一所小型藝能界公司中成為一位演員。而主角就是在明日香的簽名會中發現她，並邀請她成為其攝照模特兒。可是主角真的那麼容易就能邀得她的協助呢？由於演員是有肖像權的關係，所以即使她很想幫助也好，也需要得到公司的批準才可。於是主角就用另一種方法接近明日香，以達成其目標……

保田美由紀



一向也對繪畫很興趣的美由紀，不理父母反對而進入美術大學，因此學費也是由她一力承擔，現在她就於飯盒店工作和替學生補習，空閒時才出外寫生。就在她一次正準備為比賽而寫生的時候，主角見到她認真繪畫的表情而深深被吸引住，並請求她成為攝影模特兒，可是最後卻因為誤會而拍攝失敗……

山本琉璃香(るりか)



由於琉璃香很喜歡演戲，所以在高校畢業後，她於清泉女子短期大學內所參加的課外活動也是演劇部。主角就是於一次大學間的交流活動中認識她，由於她的鮮明性格，令主角不能忘記，於是就邀請她成為其攝影模特兒，她亦很樂意接受這邀請。就是這樣，主角就與她成為好朋友，而主角卻逐漸發現到開朗的她，其實是隱藏著懦弱的一面……

綾崎若菜



擁有嚴厲家訓的若菜，在高校畢業後離開家人，到東京看護大學就讀。她與琉璃香一樣，同是於大學間的交流活動中認識主角，而主角在那時起就很希望她能成為其攝照模特兒。然而她想太念著已去世的最愛的人，所以不論主角向她作出多次要求，她也堅決拒絕主角。所以主角就藉著她在「綾崎病院」中兼職的機會接近她……

森井夏穗



將頭髮放下了的夏穗，減去了不少稚氣，而她現在就於天河大學體育學系中就讀。主角在一次偶然的機會下認識夏穗，因為她知道主角正需要拍攝模特兒，而介紹兩位朋友給他。雖然不用費時去找模特兒，但主角心目中的模特兒其實是夏穗，然而她卻不願意成為模特兒，直至以與主角成為戀人作為交換條件……

杉原真奈美



經常帶病的真奈美，現在正於天河大學病院中休養著，她唯一解悶的方法就是與小鳥談話。而主角就是在病院內首次遇見她，並在這時候邀請她成為拍攝模特兒，而她也應承了主角的要求。在拍攝完後，主角仍有與真奈美通訊，而主角在信中所寫下的一字一句，都成為她努力生存的來源……

七瀨優



外表給人沈默冷靜的優，在昇上短期大學後仍然給人冷酷的感覺，因此朋友也不是太多。主角是從認識琉璃香而間接認識她的，她吸引主角的地方，是她一雙孤獨的眼神，於是主角就邀請她成為拍攝模特兒。從拍攝途中，主角發現她熱情的一面，還知道她以一棵樹成為其朋友，令他逐漸明白優內心的想法……

松岡千惠



經常也不忘拿著結他的千惠，現在只是在飯盒店打工，和以客串形式替其他樂隊擔任結他手。由於她忘不了心愛的人去世，所以直至現時為止她也不能再次踏上舞台唱歌。主角是在千惠擔任結他手的演唱會中發現她，於是打算請求她成為拍攝模特兒；可是她卻以為主角是向她搭訕，便拒絕這請求……

遠藤晶



外表非常高貴，但性格卻很高傲的晶，是一位非常出色的小提琴家，她從外國返回日本後，就於天河大學入讀。主角是得到夏穗的介紹下而認識晶，得到晶的協助下，主角也能拍攝到一些照片，可是照片的質素卻不是太好。為了要替晶拍到好的照片，主角就成為了小提琴表演員工；在一次偶然的機會下，主角在表演後台拍攝到晶哭泣的照片……

SPAWN

BY隨風

DC

生產商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記體：	未定
發售日：	預定8月10日
ACT/VGA/通訊對戰/1~4P	

瘋狂混亂打打殺殺

移植再移植一

今次介紹的作品相信不少人也接觸過，因為它是由街機移植過來的嘛！可是即使閣下並非「好機之人」，也有可能會喜歡此作。為什麼？皆因此作除了是移植自街機之外，並內容更是改篇自美國一本著名漫畫－「閃靈悍將」，所以此作除了可以吸引一班殺戮愛好者之外，亦有可能令一班「愛書之人」為之瘋狂。

愛恨交加的契約一



亞魯(アル)本來只是一位特殊工作員，但不幸被捲入一個陰謀中，更因此喪命。魔王得知亞魯十分愛他的妻子，於是便利用他對妻子的愛，而把他當成是玩具般戲弄，更跟他立了一份假的契約書，令他變成惡魔之子「閃靈悍將」。變了「閃靈悍將」的亞魯還存在著對妻子的愛念以及對魔王的憎恨，在愛恨之間他漸漸迷失了自我…



DC版有什麼特別？一

雖然在家中玩這種殺戮遊戲也許不夠玩街機這麼有感覺，可是DC版也有其獨特之處，是街機不能相比的。首先支援上網對戰，最大參與人數是8人，不但能彼此切磋一番，又能認識到新朋友，真是一舉數得。另外在之前的AC版可是下載新人物的功能，相信在DC版亦有機會存在，而且更有可能會得到AC版沒有的新人物及新場地，實在吸引。最後就是畫面最大可以分割成四個畫面，換言之可以同一主機供最大四人對戰，獨樂樂不如眾樂樂嘛！





如何殺？一

在這立體的世界中，會不斷地有敵人由四方八面湧現，玩者可以在有限的時間內，擁有無限的生命跟敵人火拼一番。遊戲中一共有至少十一個角色可以供玩者選擇，每個角色都會有其特定武具、必殺技及特殊技，而且他們的性格也各有不同，因此各位應該選擇一位適合自己使用的角色，才能發揮出120%的威力。而模式方面則共有三個，分別是「BOSS ATTACK(ボスアタツク)MODE」、「TEAM BATTLE(チームバトル)MODE」及「BATTLE ROYAL(バトルロイヤル)MODE」。



「BOSS ATTACK MODE」：

既然名叫「BOSS攻擊模式」，當然就是跟各MISSION的BOSS戰鬥，而當中所出現的BOSS，全都是漫畫「閃靈悍將」中的BOSS呢！打的時候是不是更有FEEL呢？



「TEAM BATTLE MODE」：



這個模式是跟電腦人物組隊一起戰鬥，當中除了玩者的能力之外，跟隊友是否團結也是能否得到勝利的關鍵。因此玩者在打頭陣之時，也別忘了後頭還有隊友在為你默默打氣，各位並不是孤單一人的。

「BATTLE ROYAL MODE」：

超混亂的一個模式，完全把「不是你死便是我亡」這個理念發揮得淋漓盡致。在這模式中除了自己之外，所有人都是敵人，一不小心就會歸西，因此請先發制人，在死之前把別人先殺掉吧。



もっとプロ野球チームをつくろう！

HAWKS LIONS BLUEWAVE MARINES FIGHTERS BUFFALOES
DRAGONS GIANTS BAYSTARS SWALLOWS CARP TIGERS

Text by：悟空

DC

生產商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM x 1
記憶：	未定
發售日：	今秋發售預定

1P／SLG／VGA BOX、通訊、KEYBOARD對應

「再次」創造職業棒球會

我翻嚟喇各位！

《創造職業棒球會》(下稱棒球會)相信不少DC機主也有玩過，她與創造球會的玩法一樣都是要玩家扮演一位球隊班主去管理整個棒球會(球會)的所有事務，所有事務的意思是由成立球隊購買球員、到建立球場和開設場內商舖等都是由玩者一手經營，就如現實世界一樣，這種模擬真實的玩法非常受玩者歡迎，而球會已經不負所托推出過三集，棒球會又怎會讓自己的支持者受冷落？現在《棒球會》終於宣佈會推出新一集的棒球會，相信各《棒球會》迷聽到這消息定會相當興奮。







新增要素逐個睇

每次有遊戲推出續集，都必定會在遊戲中增加不少新元素以吸引玩家，今集《棒球會》當然不會例外，從現時資料中已知遊戲有兩大新增要素，想知是甚麼嗎？繼續看下去吧。



新增要素一：MAIL SYSTEM(メールシステム)

大家都知道MAIL的中文解釋等於郵件，今集《棒球會》其中一個新增要素就是這個郵件系統，這個系統的用處是可以與其他球會的班主通訊，說不定還可以進行「濤底交易」呢！除此之外更可從郵件中收到自己球員的心聲及意見，從而進行適當的調整，這樣亦可減去與球員逐個接見的時間。



新增要素二：世界選手權

遊戲另一新增要素叫做「世界選手權」，這個世界選手權在遊戲中是每二年舉行一次，目的是從日本多隊職業棒球隊中選出一些精英來參加世界棒球賽，而那些被挑選出來的選手會交由成為日本第一監督的人去訓練，想帶領日本代表隊去參加世界賽與各國隊伍比賽，便要看玩家能否在國內將所有隊伍打敗了。





世界勁旅雲集！！



台灣



韓國



多明尼加共和國



美國



古巴



澳洲

波多黎各

以上就是已經公佈了會在遊戲出場的國家棒球代表隊，據筆者估計應該還有其他國家代表隊會在遊戲中登場，不過這全都是猜測而已，是真是假便要到遊戲推出後才清楚。



プロ野球チームであそぼうネット!

Text by：悟空

來玩網上職業棒球 DC

生產商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM x 1
記憶：	5 BLOCKS
發售日：	8月10日發售預定

1~2P/SPT/VGA BOX、震動PACK、通訊、KEYBOARD對應

棒球玩到上網打

ついに実現したリアルタイム通信対戦

那邊廂才公佈會推出職業棒球不久，這邊廂又再宣佈將會推出一隻以上網為主題的棒球遊戲，在網上進行的棒球遊戲相信這是第一隻，所以應該會有一定的吸引力，但話分兩頭、為何世嘉會接連推出兩隻棒球遊戲？難道棒球在日本真的很受歡迎？(這還用說……)

網上對戰

不知是否因為CAPCOM多隻嘗試利用DC通訊機能進行網上對戰的遊戲取得不錯成績的關係，所以世嘉現在亦想向網上對戰展開嘗試，單以世嘉來說，記得可以讓玩家進行網上對戰的遊戲只有很少數目，筆者記得的只有《VF3tb》、《Sega Rally》和《CHU CHU ROCKET》三隻而已，其他筆者便記不起，現在世嘉再次以網絡對戰遊戲為開發對象，在不久將來必會有很多能供玩家進行網上對戰的遊戲推出；說回遊戲，這隻《來玩網上職業棒球》廠方已公佈可以在網上進行對戰，而且最多還能讓八人一起進行淘汰賽，能夠八人一起遊戲便可與多位朋友進行比試看看誰的球隊最強；除了可進行網上對戰外更可以在網上進行球員交換及網上對談等，非常多元化。



惡戰135場！！

除了網上對戰，遊戲還有惡魔模式，就是一口氣進行135場的對戰！是超長時間的持久戰，不過只要每勝出一場賽事，玩家便可得到10張球員卡片，這些卡片一共有755張，但暫時還未知道有何用途，筆者估計可能是像《球會》般收集一些實名球員吧。





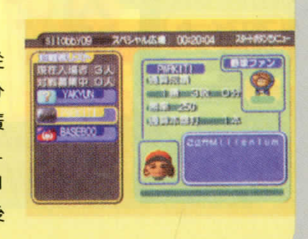
上網對戰1 23

遊戲雖然可以進行網上對戰，但不清楚步驟又如何玩得開心呢？現在筆者就與大家講解一下要進行網上對戰的步驟，大家看清楚了。



步驟1

當接通遊戲的對戰SERVER時，首先是要選擇進入哪個傾談廣場，從資料知道現時共有三個SERVER，分別是：・るーきー廣場(RUKI廣場)、・スペシャル廣場(SPECIAL廣場)和・べてらん廣場(BETERAN廣場)；選擇好進入哪個SERVER後便可進行第二步。

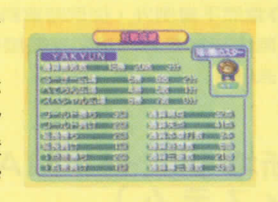


步驟2

進入SERVER後便會看到當中有多少人，有多少人正在等待挑戰者，在這裏玩家可隨便找對手進行比賽，只要決定好與誰人比賽便可開始。

步驟3

在比賽開始前，玩者可以先看一下對手的戰績表，這個戰績除了會顯示對手的勝敗次數，還會顯示其長處和短處，有時玩者就算自身的球隊能力不及對手時，只要清楚知道對方弱點的話，要勝利也未嘗不可。



互動記錄

另外有一點要告訴大家的，這隻網上棒球是能夠對應《再次職業棒球會》中由自己製作的球隊，玩家可以先在再次職業棒球中組織和訓練好一隊自己認為滿意的球隊，之後再上網與其他玩家進行比賽，這樣一來能增加遊戲的吸引力，也能令遊戲的可玩性大增，但問題是……香港何時才會有SERVER呢？何時才可以進行網上對戰呢？

SEGA SPORTS Virtua Athlete 2K

TEXT：MARKS

DC

生產商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	7月27日
SPT/4P/MEM	

創造最強全能運動員



踏入2000年，又到了四年一度的世界體育盛事一奧運會的倒數階段，而SEGA亦會推出一個以奧運會為主題的運動遊戲一《SEGA SPORTS Virtua Athlete 2K》，既然今次推在在Dreamcast上，畫面質素上當然比上集的，而雖然今次沒有了上集那樣可以選擇不同能力的角色，但出現了一個新增的PLAYER EDIT。此外，今次更可以讓4名玩者同時進行遊戲，令到遊戲的刺激性和投入度大增。

QUICK MODE

「QUICK MODE」是遊戲中主要的遊戲模式，而當中可以一次過進行七個運動項目。由於玩者有時是以一人開始遊戲，所以當有朋友想一起玩的時候，往往都需要從新開始，不過這模式是能夠中途加入的，只要插入手掣後再按START掣便可進入選擇人物的畫面，而且可以最多4人同時進行。除此之外，玩者亦可以LOAD自己的VMS來使用EDIT的角色。





PRACTICE

從「PRACTICE」的字面可以知道這是用來練習的遊戲模式。玩者可以從七個項目之中，選擇一個喜好或需要磨練的項目。不過這模式中，與其他模式有少許不同，所有在這模式創造世界記錄或大會紀錄亦不會承認，因為記錄只承認比賽時所創造的。

EXHIBITION

「EXHIBITION」是一個夠能自由地設定比賽組合的模式。由於現在部份資料還未清楚，而現在可以畫面中得知，玩者可以在當中設定將會進行多少個項目，以及比賽進行的難易度，而且同樣可以4人和使用EDIT來進行遊戲。





PLAYER EDIT

雖然今集沒有上集選擇不同能力運動員的要素，但當中加入這個PLAYER EDIT來代替這個要素，而且切合玩者的喜好，讓玩者得到更高的投入感和樂趣。不過EDIT角色的過程是十分簡單的，首先輸入角色的名字及花名，再從64個國家中選擇角色的國家身份(這個會影響角色的基本體力與體型)，接著便是輸入自己喜歡或幸運來代表角色在奧運會中代表他的號碼，以及選擇角色出身於哪個項目(有奧運、冬運及水運項目)，最後就是角色的服飾。各讀者單看這個過程已經可以得知可以設定的組合可以有多少個。





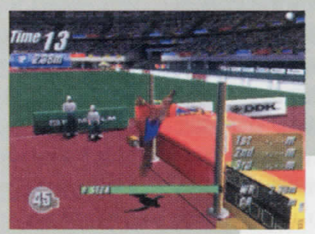
3 項比賽項目

跳遠

在起跳線作急速的衝刺，起跳後在空中作大幅度屈曲，在落地前將雙腳伸前。

推鉛球

雖然選手推鉛球的動作看似很簡單，但最講究的是一瞬間的爆炸力和角度。



跳高

角色的動作是不會太複雜，但最特別的是跳躍的動作不只得一個。

Text by：悟空

創作打比賽馬

DC

生產商：	SEGA
售價：	6800日圓
容量：	GD-ROM x 1
記憶：	190 BLOCKS
發售日：	7月27日
1P／SLG／MODEM、VGA BOX對應	

做得好真喎……隻馬



賽馬遊戲在日本實在推出過不少數目，但只有三數隻才有資格稱得上好玩，而《WINNING POST》系統便是當中表表者，一說到《WINNING POST》相信無人不識，很多機種都可看到她的蹤跡，遊戲為何會那麼受歡迎暫且不說，因為日本的賽馬遊戲基本上只是給日本人玩，外國人根本很少去玩，但今次為大家介紹的這隻日本賽馬遊戲，大家有機會的話一定要玩，因為單以其遊戲畫面便有足夠理由叫閣下去玩，想知道為何筆者會這樣說？繼續看下去便會一清二楚。

賽馬的歷史

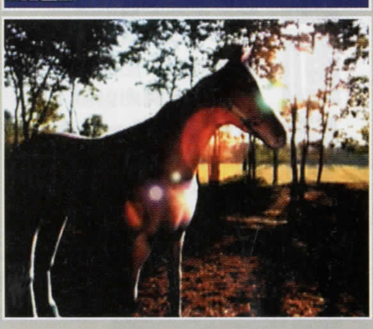
賽馬不論在香港或是全世界都是一種非常受歡迎的活動，可說是他們生活的一送份，單以香港計算，每當有賽事舉行的日子所流動的金錢數目最少都以億元計，實在佩服香港人這種賭博精神（只是佩服、並無他意）；而在日本、賽馬同樣是一很受當地人歡迎的運動，可能比香港更為瘋狂，他們為了宣導賽馬，不惜重金聘請那些萬人迷去替自己宣傳，亦常常舉行多個獎盃賽來吸引市民去參與，但這些賭博運動始終是成年人的活動，不成年的朋友便不可參與，有遊戲廠商看到這一點便推出一些賽馬遊戲，以解那批想嘗試卻不能參加真正賽事的人之苦，而在眾多賽馬遊戲當中就以《WINNING POST》最為港人熟識，很多機種也會看到她的蹤跡，不過過今次為大家介紹是不是《WINNING》系列的最新作，而是另一隻即將推出的在DC上的賽馬遊戲——《創作打比賽馬》。



體驗版介紹



雖然遊戲仍未推出，卻推出了一隻體驗版給各玩家進行試玩，究竟此作品有否能吸引玩家購買的地方？就讓筆者用這隻試玩版來為大家解答這問題。首先一進入遊戲後會看到一段與完全版一樣的OPENING，細看之下發覺畫面超一流，整段開場畫面中所有馬匹都顯示得很真實，普通一看還以為是廠商走到馬場拍下影片後再製作出來，看清楚時發覺當中一草一木都是用電腦製作出來，體驗版已有這樣的畫面，相信完全版定會更加出色。



繼續說遊戲，因為是體驗版關係，按START進入遊戲後只會有四個賽事給筆者選擇，四個賽事都有長中短不同的距離，筆者選了第三個3200米的天皇賞．春來試玩，選擇後畫面會去到一出馬表，在出馬表中筆者看到有兩隻畫有粉紅色線的馬匹，原來這是筆者的參賽馬，這時按A掣可以選擇自己兩匹馬，再按一下A會出現一個騎師指示畫面，這裏玩家可以指示騎師在賽事中的跑法，之後按Y可選擇進入到馬圈檢視馬匹狀態或去購買彩票，筆者選擇購買彩票，以為遊戲只會給筆者很少金錢去試玩，原來遊戲給了999萬9900日圓筆者去買彩票，既然這樣筆者可盡情選購筆者的心水；買好彩票後再按Y選擇レース便可開始賽事，之後筆者便坐下慢慢欣賞整場賽事，之後勝負輸贏也不要緊吧。

到此遊戲的測試便到此為止，總括枇說遊戲畫面有很高質素，沒有太多鎖碎事要玩家選擇，玩家只須去專心賭馬便可（以試玩版為例），相信遊戲到正式推出時應會吸引不少玩家購買。



カードキャプターさくら
CARDCAPTOR SAKURA
知世のビデオ大作戦
ともよのだいさくせん

BY隨風

DC

生產商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定春季
ETC/VMS/通訊對戰	

CARD CAPTOR SAKURA知世之VIDEO大戰

知世的攝錄，小櫻的英姿

知世拍攝拍到上DC－

《CARD CAPTOR SAKURA》這套作品已經差不多到達無人不識，無人不曉的地步，不但女孩子喜歡此作，連男生也被當中的角色所吸引。也許正因如此，SEGA決定推出一隻以《～SAKURA》為題的作品，以小櫻的好朋友知世為主題再加上一段段精美的動畫作賣點，相信《～SAKURA》FANS的錢包又要發出悲鳴聲了(笑)。

由頭開始－



雖然《～SAKURA》的劇情已經差不多到尾聲，可是為了配合遊戲的玩法，遊戲的劇情將會由最初開始。在一個無聊的日子，小櫻因為到家中的地下室玩而發現了一本古老的書。在好奇心的



驅使下，她慢慢地打開書本，但書本竟然發出強光，並出現了一隻橙色的「毛公仔」。此時，「毛公仔」開始說話了，它叫小櫻跟著它唸出一段咒語，就這樣，小櫻胡里胡塗就成為了「咭之獵人」，而「毛公仔」原來名叫小塞羅。

遊戲進行－



遊戲由小櫻成為「咭之獵人」開始，直至把所有咭都捕捉起來，到達「審判之日」為止。在這個期間，小櫻每捕捉一張咭時玩者亦要為她攝影，而劇情亦不斷進行。當中會加插不少動畫來交待劇情，有些更是遊戲的原創動畫，再加上DC唯美的播片功能，實在令人期待呢！而遊戲剛開始就會出現第一次拍攝的機會，小櫻會以「SHADOW」來捕捉「THUNDER」之咭，此時玩者就可以開始拍攝，直至小櫻成功把捉咭捕獲。

知世有什麼作為？－

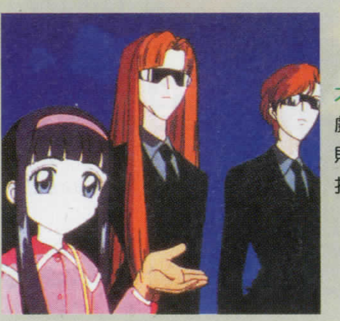
相信喜歡《～SAKURA》的朋友，都記得在小櫻努力捕捉「克洛咭」時，總是有一位可愛的女孩喜歡拿著攝錄機，不斷捕捉小櫻的英姿吧？這位女孩正是知世，而今次玩者將扮演她，並在小櫻捉咭



時拍攝她的舉動，如果各位技術好的話，還有可能把整段動畫拍攝下來。在完成整個拍攝過程後，假若各位覺得滿意的話，可以把它記錄下來以便再次回味。

出現人物一覽－

木之本櫻：被小塞羅「欺騙」而成為「咭之獵人」的小學四年級生，是《～SAKURA》的主角。為了友之町的和平，而努力地捕捉「克洛咭」，是一位很可愛的女孩。





大道寺知世：小櫻的好朋友，本遊戲的玩者所使用的角色。是大道寺財團的千金，她的興趣就是為小櫻拍攝以及製作漂亮的衣服。

小塞羅：選定小櫻成為「咭之獵人」的他是「克洛咭」的「守護之獸」。平時因為小櫻魔力不夠而變小的樣子很可愛，但當他回復到本來的樣子－塞伯拉斯時卻很有威嚴。



李小狼：由香港來的轉校生(遊戲的舞台是日本)，是克洛的後裔。剛開始跟櫻對立，不過後來卻成為好朋友。



李莓鈴：小狼青梅竹馬的朋友，雖然本身沒有魔力，不過拳腳功夫卻很了得。因為喜歡小狼的關係，因此由香港前來幫助他。

*畫面為開發中畫面

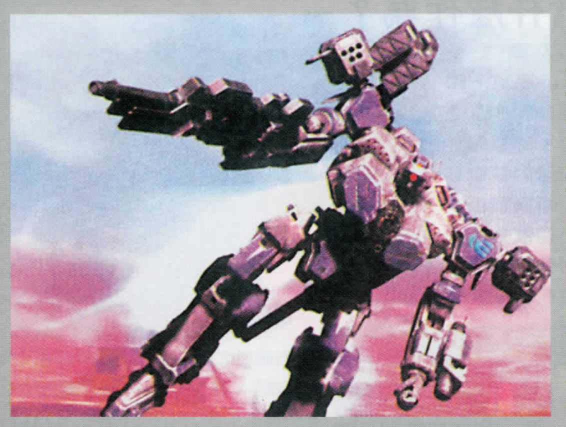


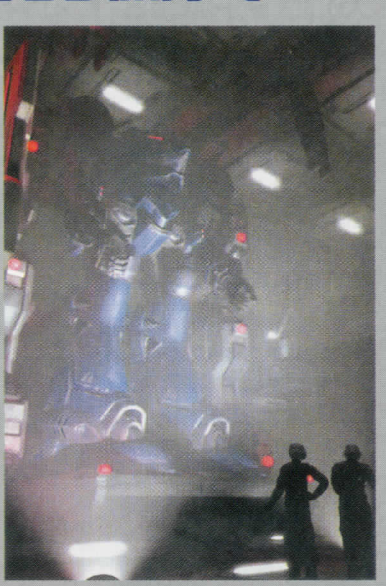
Text by Sakura Ki

PS2

生產商：	From Software
售價：	6800日圓
容量：	DVD-ROM×1
記憶：	100KB
發售日：	予定7月27日
ACT/對應i-LINK CABLE/USB MOUSE	

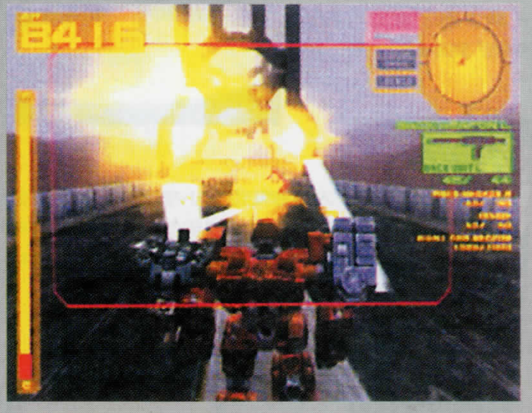
成為最強的傭兵





自從VIRTUAL ON的出現之後，這種以機械人對戰形式的ACTION遊戲漸漸地多起來。但由於這類型遊戲主要是以多邊形製作，所以對於主機的機能要求很高，因此現今最強的主機PS2便有「用武之地」。至於在PS2推出的初期已經全力製作遊戲的From Software，同樣發表了一個以機械人對戰的ACTION GAME。不過內容十分之豐富，除了可以更換機體的零件之外，還有不同型式的任務，現在為大家介紹遊戲的最新消息。

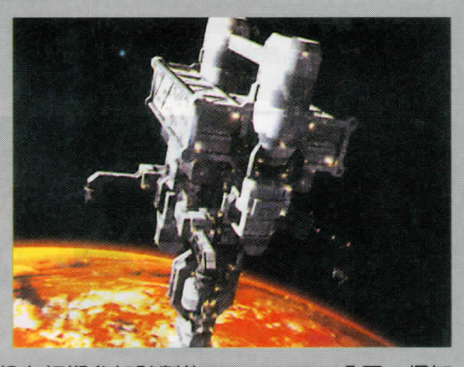
機械人對戰遊戲



自從前作在PS推出以後，雖然得到不錯的評價，但是一直也沒有續篇的消息。直至PS2公佈之後，Form Software便發表了《ARMORED CORE 2》會是PS2的軟件。由於PS2的強大立體機能，對開發這類型遊戲的時候便大派用場。遊戲的玩法是駕駛稱為ARMORED CORE的戰鬥用機械人，把敵方的機體消滅後便完成任務。再利用完成任務後的金錢，購買和改裝自己的ARMORED CORE，然後再繼續去執行下個的任務，這個便是遊戲的基本流程。至於遊戲中除了主要的戰鬥MISSION部份，活用了PS2強大的機能，另外系統的設定也很細緻。機體零件的種類和數量十分之多，等筆者為大家詳細剖析遊戲的真面目。

AC2的世界歷史

地球曆法0156~0186年，在RAVEN NET崩潰後。地下世界的小規模勢力，因為要爭取獨立而產生動亂，歷史上稱為「大深度戰爭」。經過這場戰爭之後，各大企業在地球政府的調停之下，簽下和平條約而正式停戰。0187~0196年，地球政府為了把居住在地下的人類，從地下移居回地上，因此便要在地上進行調查。有份在初期參加計劃的ZIO-MATRIX公司，得知「火星DELAFORMING計劃」概要之後，於是便去了火星開始有關的工作。0197~0223年，火星表面上是由LCC(Large scale enterprises of Central Committee)組織所控制，可是其實背後隱藏著很多戰亂的伏線。玩者飾演的是NERVE中的一流傭兵，在「火星DELAFORMING計畫」之中，被卷入了企業之間的勢力鬥爭，這個便是《AC2》的世界。





NERVES CONCORD



和前作登場的NERVE NET一樣，NERVES參加了CONCORD公司，並且以ARENA(鬥技場)的形式經營著。不過實際上NERVES是利用CONCORD公司的NETWORK SYSTEM，取得各方面的情報，還可以和各企業簽訂任務合約。因此NERVES的真正身份其實是火星上的傭兵。

GARAGE

遊戲中要進行不同的任務和戰鬥，要順利完成各項的任務，在出戰之前的機體調整相當重要。正所謂工欲善其事，必先利其器。因此要有效地把ARMORED CORE調整，才能執行不同的任務。要調整機體的話，必須要選擇到GARAGE，那裡會有很多的指令供玩者選擇。

ASSEMBLY	玩者自由組合不同的配件、頭部、身體、手腕和腳部等，一共會有十三個部份可以調整。玩者要配合任務的內容和敵人的特性，組合出最佳的ARMORED CORE。
DEPOSITORY	如果有一些沒用的配件，玩者可以選擇這指令把它賣掉，之後便不可以再使用。
OPTIONAL PARTS	在這裡可以裝備一些特殊的OPTION PARTS，主要是一些輔助攻擊和防禦的零件。
AC TEST	把機體組合完成之後，可以利用無人駕駛的MT作模擬作戰，測試ARMORED CORE的攻擊和防禦力。
COCKPIT ARRANGE	在這部份玩者可以調教ARMORED CORE的速度，承受的溫度，機槍和火射炮等的發射角度等。
CHANGE COLOR	玩者可以自由地替ARMORED CORE轉變顏色，用紅綠藍三色調教。
EDIT EMBLEM	玩者可以自由選擇機體的徽章，而且還可以用USB MOUSE繪畫屬於自己的徽章。
ET CETERA	為玩者組合完的ARMORED CORE評分，並未還可以為它命名。如果對機體有問題的話，可以查說明指令。



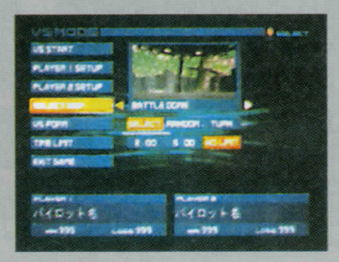




VERSUS

由於《AC2》是PS2首過對應通信對戰的遊戲，因此便對應i-LINK作通訊的CABLE。玩者如果沒有i-LINK CABLE的話，仍可以和朋友進行對戰。由於在一個畫面上進行對戰，因此便難要左右分割畫面進行，但這樣視線便會變得狹窄。還是使用i-LINK CABLE進行通訊對戰來得暢快和有趣。





ARENA

由於金錢在這個世界是一樣很重要的東西，由修理以至購買強化零件等，也需要用到金錢。玩者除了在執行任務中賺取金錢之外，玩者還可以在自己隸屬的NERVES，一直經營著的ARENA(鬥技場)，和NERVES的成員作一對一的戰鬥，取得勝利之後便可以得到金錢。另外在這裡會有排名榜出現，只要把上位的人打倒，便可以取代他的排名，玩者要以成為NERVES中最強的人而努力。

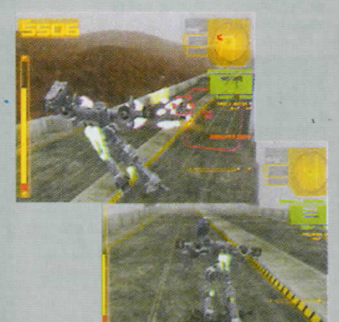




MISSION

遊戲中的主要部份，玩者可以自由選擇各企業提出的任務。玩者要根據自己的能力、任務的報酬和任務的內容而考慮是否接受。任務的內容會有破壞設施、消滅敵人和護衛等。如果玩者在任務中ARMORED CORE受到破壞的話，玩者即使可以完成任務，但賺到的金錢卻要成為修理的費用，長此下去便會因赤字而GAME OVER。玩者在任務中賺回來的金錢，主要用途是為了提升ARMORED CORE的能力，因此便要不斷更新各種不同的零件，以應付越來越難的任務。





最初的任務



遊戲中最初可以選擇的任務也不少，而且內容也很豐富。有把遇難者救出的任務，要在一個封閉了的建築物之內，把內裏的遇難者救出來。還有一些任務是在一定時間內，把將要發射的飛彈裝設拆除，阻止飛彈成功發射。另外有些任務需要在一些卡車之內，把輸送中的物資強奪回來。最後還有防衛機場和企業大廈的任務，看來還會不斷有新的任務出現。





Now On Sale

X-FIRE (CROSS FIRE)

TEXT by小悠

PS2

生產商:	Electronic Arts
售價:	6800日圓
容量:	CD-ROM X 1
記憶:	未定
發售日:	今年予定發售
SHT	

講求Team Work的3D射擊遊戲





這個對3D射擊遊戲的Fans來說的確是個好消息！Electronic Arts在今年的夏季於PS2上推出一隻名為《X-FIRE》的立體射擊遊戲。這個遊戲要求玩者率領一隊有四個同伴的特殊部隊，跟敵人戰鬥去達成任務。遊戲除了要求玩者有精湛的射術外，也需要玩者像以氣鎗對戰的War Game般，講求團體合作，運用不同的戰術去配合環境，提高戰鬥的效率。但當然，敵人也懂得以Team Work將玩者的隊伍消滅，所以戰鬥時必須兼顧四周，以防有人埋伏。《X-FIRE》是一隻十分講求戰術的射擊遊戲。

善用每一次行動供給的地圖



◆在門的右上方有暗道，好像能通往門後面的房間……

地圖對行動是非常重要的，第一，能使玩者的隊伍清楚知道身處的位置，在分散隊員作;部署時，可作清晰的指示。第二，若玩者能善用地圖，避開和敵人正面衝突，以其他路徑抵達敵人難以發現的地方，便能給他們一個突襲，而且更可以減低玩者隊員的損傷程度。



◆行暗道避開敵人正面衝突。

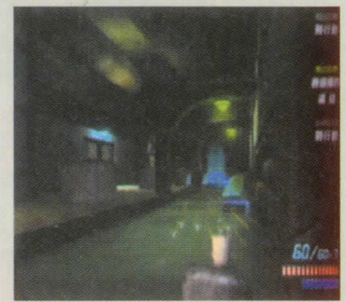


◆在敵人沒有發現之下於暗道作出突襲。

在Clear Point進行武器的調整

版面會因應玩者的戰績給與一個Clear Point。在Clear Point中是完全沒有敵人的，玩者可以在這個安全的地方更換或調整武器和道具。玩者攻陷的地方越多，Clear Point便會越多，令作戰越有利。Clear Point不但能讓玩者安全，更可以縮窄在地圖上給敵人行動的範圍，大大提高戰鬥的效率。

◆手鎗、萊福鎗、甚至火箭砲這重型裝備也有。



◆敵人所使用的武器基本上也和玩者相同。



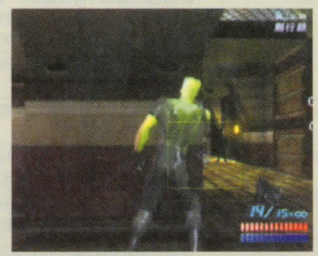
◆選擇「防守」的話便會掩護同伴作突破！

在一些隱蔽的地方暗殺敵人

敵人會因應聲音而被吸引的，玩者可以利用這一點，分散敵人的注意力，再於暗角射擊。這種攻擊的基本戰術，講求玩者的射術和與同伴的合作性。



◆發現敵人了，命令同伴分散他的注意力。



◆這時候便能作出先制攻擊！

以不同的命令配合行動

「集中攻擊」

給單獨目標以全員一起攻擊。不論是突破防衛撲據點和打倒Boss也十分有效。

「確保」

於現時的地點待機，確保隊伍後退路線而使用的命令，在一些潛入的行動之中發揮作用。

「各自行動」

各隊員自我判斷作出行動。行動的基準因角色而異，有不同程度的變更來配合戰術。

「防守」

玩者的角色不作出任何攻擊，以自己掩護同伴。在玩者的HP體力不時不能使用。

「突入」

全員衝入敵陣作出突襲。當玩者知道敵人的數量和位置時便可一幽過進行掃蕩。使用時要注意體力………

「隱藏」

命令隊員隱藏在陰暗的地方。在埋伏敵人時和體力不足的情況下使用十分有效。

「散開」

命令隊員散開，在一些不適合團體行動的場合和使用爆炸物品時是有效的命令。

「追從」

主要在團體移動時使用。在命令發出後隊員會追從玩者的角色移動。



◆大屋裡有許多敵人，怎麼辦？



◆選擇「突入」的話便會直接進行鎗戰了。

三國志VII

Text by 痴心

PS2

生產商：	KOEI
售價：	8800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2000年8月
SLG	



還我大漢河山！！

以我國東漢末年魏、蜀、吳三分鼎立的時代為故事背景的遊戲「三國志」系列，由歷史戰略遊戲開山祖師「光榮」再度推出其傑作之第7集。適逢今年「三國志」系列自第一集推出以來已屆十五周年之慶，《三國志VII》繼PC版大獲好評之後，將於8月在PS2上隆重登場。目前開發度已有60%，驟看畫面已叫人懾服，相信推出之時定必令到各戰略GAME迷欣喜若狂。

滾滾長江東逝水 浪花淘盡英雄

不須諸多介紹，一眾GAME迷縱使不是SLG FANS，也必然知道三國系列遊戲是怎樣玩法。為了一統天下的目標，玩者要在內政、戰爭和外交上面與天下群雄比個高低。你能否在此亂世之中名留青史，還是遺臭萬年，全杖個人之決定！

多個角色　多種身份

原先設定的登場人物總數己有538人，而玩者自行編輯的武將亦高達百人。在今集裡，所有登場的武將都能選擇使用。換句話說，一共有638人可供選擇作為主角。在角色身份方面，由統率一方的君主到閒雲野鶴的在野之人，合共五種之多。在遊戲進行途中，身份還會隨機緣而改變。以下略說其二：

君主



君主要處理的事情多的是，例如發掘人才，如何巧妙地使用計謀，與其他勢力戰爭或是同盟，將自己的領土不斷擴張。其實精簡說明君主的目標只有一個，就是「掃平四海，一統天下！」

在野



在野之士不逮屬於任何君主之下，自由瀟灑地逍遙縱橫。他們可隨著自己的意願，加入任何群雄的勢力之下，甚或自立門戶，創一番天下。

戰鬥！

以眾敵寡並非百戰百勝，知己知彼方可百戰不殆。從何地方路徑攻入，怎樣迎擊敵人，適當地運用戰術，這些都是一個軍事家必修之課題。如能運籌帷握，千人之眾也能勝百萬大軍。還有陷阱的使用，士氣的影響，兵士的訓練，這些都是戰勝的先決條件。

攻城戰



野戰中攻方勝利之後，攻守兩方便到攻城戰的畫面選擇。守方可選擇籠城戰或攻城戰。守方如棄城逃走，有可能受到敵軍追捕而擒獲。

事件

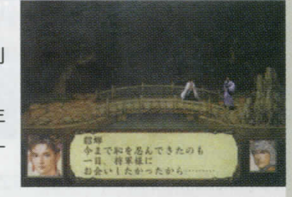
如曾玩過光榮三國系列的玩家，便會知道選擇不同的劇本，隨著事態的發展，會有不同的事件發生。今回也不例外，在不同的年代，不同的角色，互相交織出一幕又一幕扣人心弦的故事。

三顧草蘆



曹操挾天子以令諸侯佔盡天時，孫權繼承父兄基業於江南盡佔地利。劉備既無天時可佔，亦無地利可圖，唯靠一己之力，結識天下豪傑，盡攬人和。劉備思賢若竭，為求得到驚世奇才諸葛孔明出山扶持，遂親自「三顧草蘆」拜訪以表誠敬。

美人計



王允為暗殺董卓費煞思量，終想出利用國色天香的貂蟬作美人之計而誘之。所謂「色字頭上一把刀」，無論在何年代，英雄始終難過美人關，更何況是一個好色大胖子董卓？

10個不同劇本

劇本一如以往都是根據史實而編寫，能否改寫歷史便由你來作主。以下介紹其中6個劇本─

劇本一：184年
張角起義　黃巾之亂

張角自稱大賢良師謀反作亂，引其部下在頭上包裹黃巾以下決心組織黃巾黨眾，史稱「黃巾之亂」。後來遭由群雄劉備、曹操等人所率之官兵所剿滅，張角最後因病而亡。

劇本二：189年
帝城豺狼據己有　漢室衰退終沒落

董卓火燒洛陽，遷都長安。此時董卓與呂布反目成仇，曹操則繼續將黃巾餘黨逐一殲滅。劉備苦海飄泊勢孤力弱，遂向勢力漸大的曹操投靠。

劇本五：200年
鐵騎渡河　官渡大戰

劉備敗給曹操，其後投靠袁紹。袁紹與曹操南北對峙，戰鬥中劉備再次潰敗，及後投靠劉表寄人籬下。

劇本六：207年
臥龍飛翔　火燒赤壁

徐庶向劉備大力推薦諸葛亮。劉備親到隆中「三顧草蘆」，諸葛亮感其誠意，放下隆中寫意生活，協助君主共成大業。軍師初出茅廬第一擊，便在長江赤壁之上火燒連環船，將曹操打得落花流水。

劇本八：217年
皇叔制霸西蜀　天下三分鼎立

曹操病故，除後諸葛亮勸諫劉備在西蜀自封為皇，自此魏、蜀、吳三國分鼎中原。可惜好景不常，三年後劉備駕崩，死前託孤諸葛亮接掌政事國務。

劇本九：225年
受丞相託孤　姜伯約誓取北魏

為完先帝遺願，諸葛亮與魏國司馬懿激戰多回。飲恨蹣踣末志，丞相積勞成疾病倒陣中，臨終囑咐姜維接任軍務。姜維為了不負所託，立志誓討魏國以慰丞相之靈。



GUNGRIFFON BLAZE

Text by：悟空

PS2

生產商：	GAME ART／CAPCOM
售價：	6800日圓
容量：	未定
記憶：	138 KB
發售日：	8月10日發售預定
1P／STG	

最新戰鬥畫面入手!!



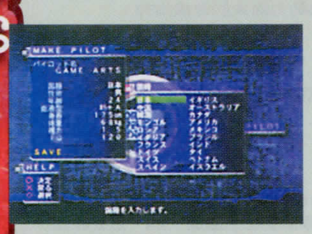
「GAME ART」相信很多玩家也會聽過這名字，大家都會說她就是替世嘉製作名射擊遊戲《GUNGRIFFON》的廠商嘛！但現在這句話已經不會再有人說，因為一向「效忠」世嘉的GAME ART竟然倒戈相向替SONY的PS2推出新一輯的《GUNGRIFFON》，這消息傳出後不少世嘉的支持者不禁一陣苦笑，但既已成事實，不要管那麼多了，只要是好的遊戲就沒甚麼關係，現在就立即為大家送上遊戲的最新消息。



作戰程序

如果是第一次進行遊戲，那麼在開始前電腦會叫玩者先準備數個程序才可出場作戰，這些程序包括角色作成、選擇作戰地點和武器選擇，以下便是作戰前準備的程序介紹。

程序1 ：駕駛員作成



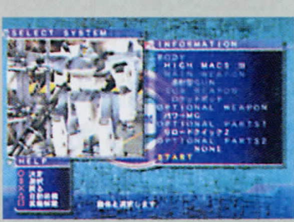
當第一次開始遊戲時，電腦要玩者先製作一名駕駛機械人的駕駛員，這名駕駛員所有數值都是由玩者決定，包括姓名、國籍、性別、年齡、血型、身高、體重、視力及I.Q，等別是國籍一項，國籍不同可能會令遊戲出現不同的影響，暫時仍未清楚真正情況，當設定好駕駛員後便可進行下一個程序。

程序2 ：選擇戰鬥地區



第二個程序是選擇將要進行戰鬥的戰鬥地區，現時知道遊戲會有六關，每關都有其獨特之處，如河流、沙漠不同的戰鬥地區，在決定戰鬥地區時可以先看完成該地區的條件是甚麼，會有何種敵人出現等資料，之後便可進行第三個程序。

程序3 ：武器選擇



決定好戰鬥地區後便到選擇武器的程序，進入這程序前要先記全先前選擇的地區會有何種敵人出現，不同的敵人要用不同的武器對付，每具機械人的基本武器是首武器(槍)、次武器(手榴彈)再另外兩種輔導道具，但依筆者估計機械人的武器裝置量是可以憑著得到一些特別道具而增加的，不過最後都是要到遊戲推出或廠方公佈才會清楚，選擇好武器後便可正式出發。

程序4 ：準備終了 、出發！

來到這程序即是玩者已準備好作戰前的所有準備，現在便是起程去作戰的時候。



Option Box



若果作戰時玩家見到一些四方形箱，大家要把握機會將所有箱都取下，因為每一個箱都是一種補給道具，只要收集了這些木箱那在下次出戰時便可以裝備這些補給道具，所以取得越多便會越多補給道具使用。

戰鬥畫面



以下便是廠方最新公佈的戰鬥畫面，大家可以從圖片中看到以PS2的立體機能表現出來的效果非常好，光源顯示方面得到很高的平均度，大家不要忘記現在的只是開發中圖片，相信到遊戲推出時必會有更好的效果。

Text by 痴心

SILPHEED THE LOST PLANET シルフィード

PS2

生產商：	GAME ARTS
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	予定9月發售

STG／對應DUAL SHOCK／對應DUAL SHOCK 2

本格派直向SHOOTING GAME在PS2上登場

如果你是SHOOTING GAME迷，也是PS2機主的話，相信也苦候多時的你終於等到一個能夠利用PS2瑰麗畫面的射擊遊戲吧！因為預計在今年的9月，GAME ARTS將會推出一個名為「SILPHEED」的直向射擊遊戲在PS2上。如讀者玩GAME資歷已有一段日子，應該知道什麼是PC 8801和MEGA CD。本遊戲多年前曾在此兩款機種上推出過，到了今天用上最高CG技術開發而成的已是第3部作品。

目不暇給的解像度



新一代的射擊遊戲畫面演化成什麼地步呢？以PS2的圖像機能，只要你有一雙雪亮的眼睛也可清楚了解。利用3D計算出來的圖像，從背景到自機的下方，以至敵機上昇的表現等等，都能活龍活現地表現出來。直向射擊遊戲配上嶄新的畫像構圖，必然使遊戲可玩性大大提高。今趟特別介紹兩個STAGE給大家看看，還有初次公開的武器資料，也一併披露給讀者們細賞。

STAGE 1 THE CONTACT



遊戲故事的開端，發生在無邊宇宙中沉默飄泊著的植民惑星蘇倫特（ソロント）上面。從外星而來的侵略艦隊突如其來發動攻擊，企圖侵佔此一和平的星球。為了保衛蘇倫特星，SILPHEED戰機奮勇迎擊從四方八面而來的敵人。

STAGE 2 惑星下降作戰



侵略的敵軍日以繼夜地轟擊植民惑星，大肆破壞塗炭生靈。地球連邦為了將惑星上的敵軍一舉殲滅，決定發射惑星破壞彈把星球及敵人同時摧毀。因此蘇倫特軍立即展開行動，把惑星上的生還者悉數救出。



補給機出現支援

在某些地方裡，可能會遇上友軍的補給機出現。在此情況下，SILPHEED只要對將機頭對準補給機機尾的輸送管，便可將被敵機砲火破壞了的SHIELD加以補充，同時亦可把裝備更換。雖然星際戰爭中到處槍林彈雨，無論如何也要捱下去與友軍見面！





武器選擇

STAGE開始時，SILPHEED的左右兩翼均可搭載不同的武器，當然同時搭載同一種武器亦可，只要是玩家喜歡的，你想裝載什麼彈種都可以。武器在初期狀態是VULCAN或V-VULCAN。戰機飛行途中，按下□掣發射左翼的武器，按下○掣發射右翼的武器。而按下╳掣更可將兩翼的武器連射發放。在漫長的星際旅程中，玩者的戰機可不斷地POWER UP，最高可增加到9種不同的武器，以下分述其中4種。

VULCAN

SILPHEED在初期狀態的基本武器。雖然威力不算很大，但連射能力甚高。如要對付大批小嘍囉敵機的情況裡，確實是最適合不過的武器。

V-VULCAN

在一個砲門裡，以V字型的軌跡同時發射出兩發彈頭。如戰機兩面機翼都裝上此武器的話，更可同時發射4發。此兵器唯一缺點就是射程範圍不能覆蓋機身正前方的敵機。

NAPALM BOMB



從機翼向45度角斜前方及機身尾部3個方向同時發射出兩枚爆彈，合計出彈數量總共6發。射程雖然較其他武器較短，但威力相當驚人。彈頭發射後爆發出的火焰與暴風在一定的距離裡都能予以敵機龐大的殺傷力。

STARBOW



這種武器的彈頭是從自機正前方四周擴散。倘若把射擊鈕連打的話，機身砲口便會將能量儲存聚集。這種能量本身也帶有攻擊力，發出的火花如同在機頭上加設了防衛網一樣，敵機若然撞上了定必大受重創。

Text by：悟空

J.LEAGUE實況WINNING ELEVEN 2000

PS

生產商：	KONAMI
售價：	開放價格
容量：	CD-ROM x 1
記憶：	2 BLOCKS
發售日：	發售中
1P~4P／SPT／對應DUAL SHOCK、MULTI TAP	

踢完世界波再踢日本波





一直以來、由KONAMI推出的一系列《WINNING ELEVEN》，都得到玩家很高的評價，特別是《WE4》，此作除了受到玩家的高度評價外，就連本地多本遊戲雜誌都給與遊戲很高的評價，還分別用此遊戲來舉辦不少比賽；今次筆者將會為大家介紹KONAMI最新推出的WINNING系列足球遊戲，名叫《J.LEAGUE實況WINNING ELEVEN 2000》(以下稱《2000》)，究竟今次的WINNING會否一如以往般被外界給與一致的好評呢？

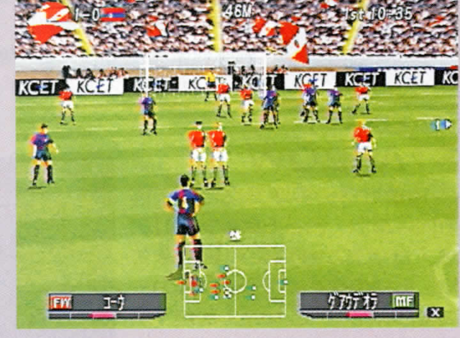
降班足球

今次的《WINNING ELEVEN》是以日本J.LEAGUE「J1」及「J2」全數27隊為遊戲球隊，已不再是上次那隻《WE4》以國家隊為遊戲球隊，因為不再是國家隊關係，所以遊戲中所有球員的能力都被大大降低；就以射球為例，在《WE4》





中球員在禁區外的射門都擁有不錯的命中率，但在今集《2000》球員射門的命中率已比前作低，往往要走到細禁區的邊線起腳入球的機會才較高。球員攻擊力減弱、同樣龍門的撲救能力亦相對地被減弱，因為在日本J.LEAGUE中出色的龍門不多，筆者認識的只有水手的村口能活、比馬的小島伸幸和飛翼的楢崎正剛等人，若玩家對上的不是這幾隊龍門的話那要入球應會比較容易，但當然須要有一名稍有入球能力的前鋒吧。



一如以往的控制技巧

今次《2000》的控制方法與《WE4》是完全一樣，只要玩家是玩開《WE4》的話那只要略為練習一下便會很快上手；不過筆早為了初接觸此作的玩家著想，仍然會刊出遊戲的基本和特殊操作方法。

基本操作方法：

進攻	
方向掣／左方ANALOG	球員移動
○掣	長傳
×掣	短傳
△掣	空位傳球
□掣	直接傳球
L1掣	改變控制中球員
L2掣	戰術運用／解除
R1掣	加速
R2掣	改變攻守積極度

防守	
方向掣／左方ANALOG	球員移動
○掣	剷傳
×掣	攔截
△掣	緊按不放守門員出迎
□掣	解圍
L1掣	改變控制中球員
L2掣	戰術運用／解除
R1掣	加速
R2掣	改變攻守積極度

特殊操作

插花	盤球時連按L1兩次
假動作射波	同時按下□掣及×掣
盤球衝刺	加速時連按前進方向兩次
高波撞牆	L1掣+○掣
地波撞牆	L1掣+×掣
空位過頭波	L1掣+△掣
笠射	L1掣+□掣
漏後	接到傳球後方向掣+R1掣
拉西	射球後+方向掣



模式介紹

介紹完操作、現在便為大家介紹遊戲中每個模式的玩法；遊戲共有六個模式、其中一個是隱藏模式，還有一個是遊戲設定，六個模式分別是MATCH MODE(マッチモード)、LEAGUE MODE(リーグモード)、CUP MODE(カップモード)、SPECIAL MATCH(スペシャルマッチ)、TRAINING MODE(トレーニングモード)和MASTERS CUP；MASTERS CUP是遊戲的隱藏模式，而令它出現的方法稍後會詳細解釋。



MATCH MODE(マッチモード)

在選項當中會再有EXHIBITION MATCH(エキシビションマッチ)和P.K戰兩個項目，EXHIBITION MATCH可以讓最多四名玩家自由選擇J1和J2全部27隊球隊進行比賽，而P.K戰同樣是讓玩家選擇隊伍來進行P.K戰。



CUP MODE(カップモード)

CUP MODE即是進行盃賽的模式，在CUP MODE中亦分為山崎拿希斯盃(ヤマザキナビスコカップ)和日本不同地區進行賽事的地區盃(ローカルカップ)，玩者可以在山崎拿希斯盃中選擇一隊進行比賽，在開始前玩家可以設定比賽的規則，如進行時間、參加一數和是否以主客制型式進行；而地區賽玩者可以從六個地區中選擇一個來參加，其中一個稱為KONAMI CUP可以讓玩家自行設定賽事的進行方式。

TRAINING MODE(トレーニングモード)

即是練習模式，玩家可以從連隱藏隊共34隊球隊中選一隊來進行各種足球練習。



LEAGUE MODE(リーグモード)

這個LEAGUE MODE是聯賽的意思，玩家可以在這裏進行以日本J聯賽(J.LEAGUE)為藍本的比賽方式進行遊戲，玩家可以從16隊J1和11隊J2球隊中選擇自己喜愛的一隊進行比賽；而聯賽的進行模式亦可選擇為單循環(ハーフシーズン)或雙循環(フルシーズン)方式進行，會以分數計算每個循環的賽績，而分數的計算方法是一場賽事中勝利的隊伍可得三分、敗北的隊伍得零分，加時勝出的得兩分、平手雙方各得一分。J1球隊的雙循環要進行前後共兩個回合的比賽、每一回合有十五場賽事，完成兩個回合後首回合和次回合得最高分數的兩隊球隊要再進行一次比賽來分出總冠軍，假若兩回合的球隊是同一隊便不須這樣做；而選擇J2球隊的雙循環共要進行四個回合的賽事，每回合分為十場，在最後分數最高的隊伍便是冠軍球隊，而單循環只須進行二十二場賽事。





SPECIAL MATCH(スペシャルマッチ)

這是一個可以讓玩者選擇多隊明星隊來進行比賽的模式，當中的明星隊包括有JAPAN DREAMS、WORLD DREAMS、J1 EAST ALL STAR、J1 WEST ALLSTAR、J2 EAST ALLSTAR和J2 WEST ALLSTAR。



MASTERS CUP

這是遊戲的隱藏模式，令它出現的方法就是將LEAGUE MODE兩個聯賽都取得冠軍後便會出現，這個模式的特別之處就是玩者可以在這裏與世界七個有名的球會進行比賽，如曼聯、阿仙奴等；另外只要將這個MASTERS CUP取得的話便可以在MATCH MODE中自己選擇這七隊世界級球會進行比賽。

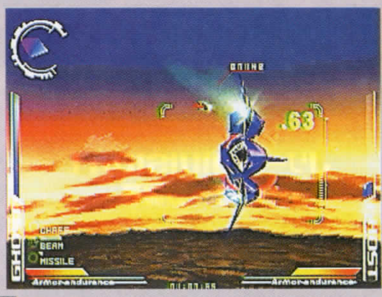
TEXT by小悠

MACROSS PLUS -GAME EDITION-

生產商：	SHOEISHA
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	1BLOCK
發售日：	發售中
SLG/對應DUAL SHOCK	

速度與射擊的最強競合

《MACROSS PLUS》於《MACROSS》系列中被譽為繼元祖版之後最出色的一輯，不論在作畫和故事方面也有一份《MACROSS》OVA獨有的感覺，這是其他同一系列的作品所缺乏的。而現在這個OVA名作由SHOEISHA完全遊戲化，以





模擬飛行射擊的形式，於PS登場了。遊戲除了移植大部份在OVA中出現的動畫名場面外，也有許多在其他作品上出現的機體，在今次的遊戲中也有登場呢。遊戲故事是以環繞伊沙姆和卡洛特而進行的，玩者需要控制這兩個角色分別去操縱新類型的全領域戰鬥機YF-19和YF-21進行戰鬥。而戰鬥有分地上戰和空中戰，它們的操縱方式和對戰的敵人也不一樣。現在便由筆者來介紹當中的細節吧。



STORY

AD2040年，與祖拿達人的戰爭完結過後，人類向銀河各地進行太空殖民之餘，亦予想會有新的敵人出現。而這個故事，於距離地球數十光年的惑星伊甸上，由一名轉配到這兒的機師開始。他的名字叫伊沙姆・達爾遜。他的駕駛技術的確是十分出色，但是因為他太突出而亂了軍中的紀律，於是便被派遣往試作可變戰鬥機YF-19的測試部隊中，成為試驗駕駛員。而他在隊中與朋友卡洛特・戈亞・賀文再會，原來他是另一部試作機YF-21的駕駛員。於是這兩人便為了超越對方而展開激烈的競爭。有一天二人在人氣虛擬偶像・莎朗的演唱會中跟青梅竹馬的妙再會，三人的微妙關係令這個伊甸園刮起狂風了………

人物介紹

卡洛特・戈亞・賀文

西尼拿路會社的設計主任兼YF-21的測試駕駛員。擁有祖拿達人血統的他，鬥爭本能比一般人激烈，有很多時候因為一時衝動而控制不了自己。跟伊沙姆和妙是高校時代的友人來，可是因為一次誤會令他對伊沙姆強烈地憎恨。

伊沙姆・達爾遜

聯合宇宙軍中尉。不論是駕駛的技術和成績都是屬於頂尖級數的駕駛員，可是他常常違反紀律，於是便被派往新星工業會社，成為YF-19測試駕駛員，被轉配到惑星伊甸的基地。這次的機會令他再遇上好友卡洛特和妙，他們能否化解當年的誤會呢………

妙・妃茵・萊爾

虛擬偶像・莎朗的製作人，也是伊沙姆和卡洛特於高校時代的朋友。但是她因此移民往地球而跟二人離別了。為了捨棄過去而投身歌唱，是立體虛擬偶像計劃的中心人物。》

遊戲開始

遊戲開始時玩者能選擇五種模式，包括有STORY MODE、VS MODE、OPTION、LOAD和SAVE。STORY MODE顧名思義是進行故事式遊戲，這個也是遊戲的主要模式。玩者需要先後把兩名角色的戰鬥完成，每個角色也有8版，頭4版是演習來的，成



績是會影響玩者機體的性能。而後4版則是和競敵進行戰鬥。而玩者是先進行卡洛特（YF-21）的故事再到伊沙姆（YF-19）的故事。在玩者完成每一場戰鬥後便有一段OVA動畫播放的呢，所以想看到全部動畫的話便必須完成一切版面才行。VS MODE是與2PLAY或CPU自由對戰的模式來，而使用



的機體是在STORY MODE中登場過的才能給玩者選擇，最終BOSS的機體也能使用的呢。OPTION中玩者能調校手掣、音響和進行自動SAVE，自動SAVE在這個遊戲中是十分重要的。最後的LOAD和SAVE當然是用來記錄和CONTINUE。







遊戲的操作方式

遊戲的操作有分地上戰和空中戰兩種



地上戰版面

○	在Rock On對手後拖以導彈攻擊
△	以手中武器射擊對手
×	DSS發動
□	在地上時以盾防衛，在空中時則是急速下降
R1	右迴轉，連按的話是右方急迴轉
R2	垂直上升，於地上行走時能以高速DASH
L1	左迴轉，連按的話是左方急迴轉
L2	追蹤敵人位置

空中戰版面

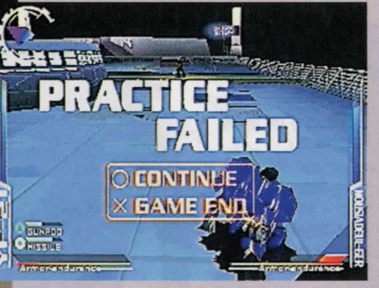
上	下降
下	上升
左	往左飛，連按的話是左迴轉
右	往右飛，連按的話是右迴轉
○	在Rock On對手後拖以導彈攻擊
△	以手中武器射擊對手
×	DSS發動
□	放出多餘的彈殼和東西有助加速
R1	減速，連按的話是急減速
R2	加速，連按的話是急加速
L1	水平角度視點
L2	追蹤敵人位置

STORY MODE

這個是沿著《MACROSS PLUS》故事而發展的主遊戲模式來，玩者是先進行卡洛特（YF-21）的故事再到伊沙姆（YF-19）的故事，每個角色各有8版，對戰的敵人也不一樣。在頭4版是演習來的，成績是會影響玩者機體的性能，而每一個版面完結後，先會公佈行動結果的評價，以下是評價的各種項目，都是以百份比形式計算的。







DSS系統

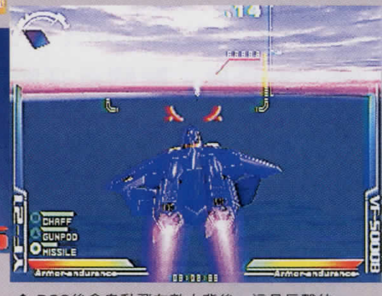
在遊戲進行時達到一定條件時便會出現一個DSS信號，玩者若能把握這個機會，按下DSS的發動掣，便會有不同的情況出現，令玩者佔有上風。



◆ 戰鬥中DSS信號出現了！



◆ 被敵人用導彈追擊時，DSS替玩者自動迴避所有導彈。



◆ DSS後會自動飛在敵人背後，這是反擊的好時機！



◆ 除了自動迴避，於適當時還可以自動飛在敵人背後，製造機會攻擊。

◆ 地上戰時DSS也有迴避功能，接近時還能直接攻擊。

Clear Time	整個任務的完成時間，會影響玩者機體的「上升、下降」、「機動力」、「旋轉」、「武器」和「照準」能力的變化。
Weapon of oneself	對敵武器的命中率，會影響玩者機體「武器」和「照準」能力的變化。
Missile of oneself	對敵導彈的命中率，會影響玩者機體「武器」和「照準」能力的變化。
Direct attack of oneself	對敵直接攻擊的命中率，會影響玩者機體的「上升、下降」、「機動力」和「旋轉」能力的變化。
Weapon of opponent	被敵人武器的迴避率，會影響玩者機體的「上升、下降」、「機動力」和「旋轉」能力的變化。
Missile of opponent	被敵人導彈的迴避率，會影響玩者機體的「上升、下降」、「機動力」和「旋轉」能力的變化。
Direct attack of opponent	被敵人直接以DSS攻擊的命中率，會影響玩者機體的「上升、下降」、「機動力」和「旋轉」能力的變化。
Damage of oneself	玩者機體受損的程度，會影響玩者機體的「上升、下降」、「機動力」、「旋轉」、「武器」和「照準」能力的變化。

接著是機體性能的比較。在計算好玩者成績對機體作出什麼變化後，便會在機體性能畫面顯示出現在玩者操縱的能力，並且會和競敵（卡洛特的話是伊沙姆的YF-19，伊沙姆的話是卡洛特的F-21）互相比較。而其中有五種機體的能力顯示出來。



Rise&Drop「上升、下降」	機體的高空界限速度，上升和下降的能力。
Mobility「機動力」	機體的加速和減速能力。
Revolve「旋轉」	機體的旋轉能力。
Weapon「武器」	機體的武器性能和命中精度。
Rock On「照準」	機體的照準性能和飛彈的追蹤性。

Text by 痴心

LAGNACURE LEGEND

生產商：	ARTDINK
售價：	4800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	2 BLOCK
發售日：	2000年6月29日

ACT／對應震動手掣／對應PocketStation

新的旅程展開了

前作LAGNACURE(ラグナキュール)自1997年10月推出以來，至今已有三年時間。今回故事繼續一直發展，戰鬥也延續下來。個性豐富的角色在今回中粉墨登場，多達23名的豪華聲優陣容，令角色倍感生動。進化了的REAL TIME ACTIVE BATTLE模式，戰況時刻地變化，使遊戲節奏更加緊迫。前作大受好評的MBS(MEMORY CARD BATTLE SYSTEM)系統依然存在。利用MEMORY CARD培育而成的角色，與朋友互相對戰較量吧！

故事

在一處神的遺產守護地「亞路拿達露」(アルラーダウル)上，取得世界最強的東西「LAGNACURE」的青年「連」(リン)與神戰鬥後將亞路拿達露從神的守護中解放出來。5年的歲月匆匆流逝，連的兒子艾蘭(エラン)和美姬(ミク)在另一處地方「阿加斯蒂亞」(アガスティア)開展了新的旅程，可是不幸的事情發生了……











戰鬥系統



主角在地圖畫面上行走的同時，會有機會遇上有「強獸」之稱的怪獸和盜賊。當遇上敵人時，會轉變成戰鬥畫面。如果擊倒敵人，除了能增加經驗值外，還有可能拾到一些寶物ITEM。例如防護道具或武器，強化自己的裝備。但若然在戰鬥中輸了的話，便會即時GAME OVER，這點玩家們要特別注意。

REAL TIME ACTIVE BATTLE

LAGNACURE LEGEND的戰鬥模式是以類似《FF》系列的即時戰略型式進行，時間是實際地運行著，當角色攻擊過後要稍候片刻才可再次行動，所以戰鬥時都要分秒必爭。雖然攻擊力及防禦力的數據固然重要，但更重要的是反應和速度。



各有不同的戰鬥型式



遊戲中每個角色都各有所長，有些善於舞刀弄劍，有些善長拳腳功夫或魔法。現分說如下：

劍士型：能配備強力的武器。但如果裝備較重的話，速度也較低。

格鬥型：在戰鬥時可選擇投擲「投げ」。對比劍士類的角色防禦力稍低，但速度較高。

魔法型：最善長使用魔法的人，但裝備方面比其他類型稍遜。

修練度



在每次戰鬥中，角色都會因應自己的戰鬥習慣，累積經驗，增加某一種技能的修練度。如劍士經常以兵器斬殺敵人，其斬殺經驗會逐漸增加，攻擊力和連續技數便會越來越高。有一種技能稱為「飛距離」，如格鬥型的角色修練此技能越多的話，投擲敵人的距離便會越遠。另外一種是魔法的修練度。魔法的種類分別是炎、風和地3種。如角色經常使用炎的魔法，久而久之地便會越來越熟練。在下一場戰鬥中使出火焰屬性的魔法，會比以前更加強烈。

人物介紹

連(リン)：主角的父親

他是從「放浪之神」的守護地「亞路拿達露」(アルラーダウル)排斥開來的「延續星一族」的後裔，打倒神後將亞路拿達露解放開來。為了尋訪朋友，到了今集冒險的舞台阿加斯蒂亞(アガスティア)，後來與兒子和女兒失散了…

莉芙(リーヴ)：格鬥型

與連共同將放浪之神打倒的一員。她跟連一樣在額頭上有一顆星星，代表著「延續星一族」的印記。

艾蘭(エラン)：本編的主角

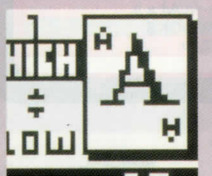
在一條叫柏拉查(プラージャ)的村落裡，父親連(リン)與年幼的兒子艾蘭和女兒美姬(ミク)分開了。妹妹長大後渴望與父親團聚而展開探索旅程，但在某天給一群盜賊突然擄走。為了要救出妹妹，艾蘭決定出發冒險。

美姬(ミク)

艾蘭的妹妹。延續星一族中擁有很珍貴的金星在其額頭之上。某日突然被盜賊拐走，趕不上追來的艾蘭及烏魯只有眼白白地目睹她遠去。



SAVE DATA



在第一次開始遊戲時，如已有上集的SAVE DATA的話，可以套取使用。若然有了前作的DATA，主角的能力也會相應提高。如在遊戲途中想儲存進度時，須要進入城鎮裡的大客廳接待處登記。與接待員談話後，便可選擇儲存。如要使用PocketStation，在同一畫面上選擇"PocketStation"，便可DOWNLOAD一隻撲克遊戲CARD DEALER(カードディーラー)。此遊戲玩法非常簡單，如曾看過電視節目"歡樂卡"的朋友便會一清二楚，只須選擇大或小來估計下一張牌的數字是比畫面上那張大還是小便可以了。在CARD DEALER上贏取的金錢，還可加到主遊戲上，如要儲蓄金錢購買道具的時候，又多一個賺取外快的機會啊！





NEXT PRISE
20
TRY EXIT
10

MBS



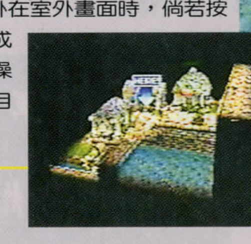


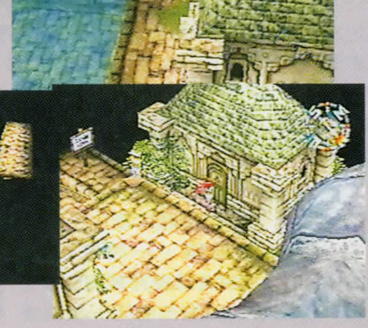
MEMORY CARD BATTLE SYSTEM(簡稱MBS)，是利用遊戲中SAVE DATA育成的角色與其他不同角色一同對戰的系統。將兩張不載有不同角色資料的記憶卡插入，同時使用兩個操控掣便可二人對戰。RPG遊戲也能與朋友作對戰，是此GAME一大特色。在REAL TIME ACTIVE BATTLE模式運作下，戰略性和時間性同樣重要，所以跟朋友對戰時會份外刺激。還有就是可把朋友間的角色相互TRADE IN，除了主角不能交換以外，其餘所有角色均可自由TRADE IN。



多種不同視點

我們玩RPG遊戲時，總會發覺因視線問題而看不清一些給障礙物阻擋了的路徑或入口。例如一度門扉躲在大屋的後園，給高高的屋簷遮蔽著，如沒有搜查清楚的話，好可能就會錯過了這條通道或內裡的寶物。但此遊戲運用了多種不同視點，方便玩家們四周探索。在地圖畫面中只要按著L1或R1便可調教左右視線角度，按下L2或R2亦可90度地轉換4個不同方向，按△鈕也有遠或近的視點選擇。另外在室外畫面時，倘若按下SELECT鈕，畫面便會縮小而成為遠景視點，這時候按動方向鈕操作便可將整個地形的任何角落一目了然。





烏魯(ウル)

與艾蘭一樣都是柏拉查村裡年青的一輩，和艾蘭相交要好。美姬被擄走後他的心情也如同自己親妹妹被帶走一樣地擔心著她。



利斯達(レスタ)

延續星一族族長的兒子。與連戰鬥被擊敗後對自己的能力向其父親提出質問，最後弄成反目收場。



哥娜(コーラ)：劍士型

延續星一族族長收養的女孩，利斯達的義妹。因其身份不是族長親生而地位低微，性格較為沉靜，但遇上了艾蘭等人後有所改變。

嘉蓮(カリン)：魔法型

與艾蘭和烏魯自幼相識。美姬被擄走後，她常言道「這是她的責任」而加入冒險。



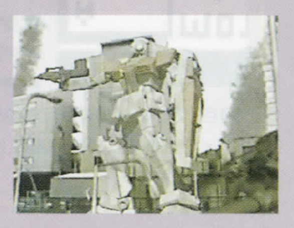
Text by：悟空

機動戰士GUNDAM基力之野望 自護之系譜~攻略指令書~ PS

生產商：	BANDAI
售價：	2800日圓
容量：	CD-ROM x 1
記憶：	3 BLOCKS
發售日：	發售中
1P／SLG	

最強遊戲資料集！



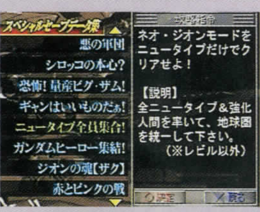


今次BANDAI推出的這隻《機動戰士GUNDAM基力之野望 自護之系譜~攻略指令書~》(下稱攻略指令書)，大家也知道這是自遊戲《自護之系譜》推出後重新製作的追加資料碟，但相信亦會有不少玩家不知這追加資料碟的內容，雖然只是2800日圓，但也不可能亂花錢買一隻不知內容的遊戲，有見及此筆者在今期便為大家介紹一下這隻《攻略指令書》，大家在看過以下的介紹後便會清楚知道這資料碟的內容。

擁有大量DATE下載



這隻資料碟有數個特點，其中一個是碟中收錄了《自護之系譜》多個遊戲記錄，這些記錄的內容是可以讓玩家直接玩到遊戲中多個軍隊的故事而不用由地球連邦或自護公國開始，玩家可以選擇自己想玩的軍團如「新生自護」、「正統自護」和「阿古捷斯」等要等很久才可玩到的記錄；除此之外碟中亦記錄了一些給遊戲新手和老手玩的特別記錄，這些記錄可以說是專為他們而設，新手的記錄DATE是所有軍團的LEVEL都是VERY EASY，每個記錄一開始都會擁有豐富的資金和資源，要完成遊戲相信不是難事；而給遊戲老手製作的記錄則是些LEVEL設定為VERY HARD的記錄，每個軍團開始時資金、資源及技術力都會較平常低，這絕對可給那些自認是該遊戲老手的玩家一個考驗；全碟的記錄數目總數超過40個以上，相信必能給與玩家一個驚喜。

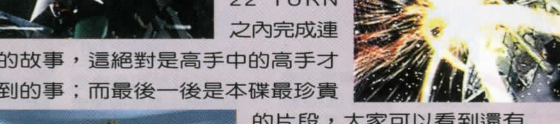


映像特典



全碟最後一個特點，就是碟中收錄了三段影片，這三段影片當中一段是自護軍的攻略指南，一段是以22 TURN的驚人速度完成連邦軍的故事，最後一後就是即將推出的另一隻高達遊戲《G GENERATION-F》的CG片段；第一段其實只是遊戲的簡單介紹，沒甚麼特別可言，但第二段開始卻很值得觀看，因為第二段的內容是教大家如果在22 TURN之內完成連邦軍的故事，這絕對是高手中的高手才能做到的事；而最後一後是本碟最珍貴的片段，大家可以看到還有一段時間才會推出的《G GENERATION-F》最新遊戲CG片段，如果喜愛《GG0》的玩家相信絕不會錯過這先睹為快的機會。

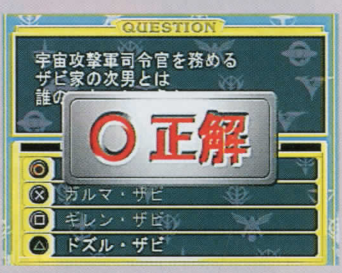


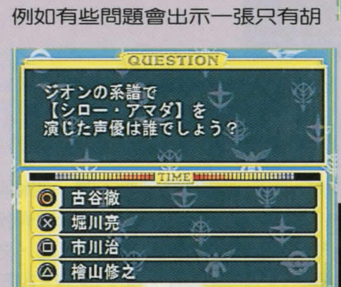




隨碟附送問答遊戲乙個

此碟除了有大量遊戲的SAVE DATE這特點外，另一特點就是碟中附有的迷你遊戲，這遊戲是以選擇題的方式進行，而所有問題都是圍繞住遊戲或高達的歷史為題，自認對遊戲及高達歷史非常熟悉的玩家絕對要一試，因為當中的問題有些是非常困難的，例如有些問題會出示一張只有胡鬍子的圖片，玩家要答出圖片中的鬍子是屬於遊戲中那人，有些更要玩家答出高達系統的一輯卡通中某位角色的聲優是誰，相信要答中這些非正常問題的話便要對高達及遊戲有非比尋常的認識才可，而且筆者看到遊戲有初級編選擇，而下方卻是空妋的，相信應該還會有高級編等更深入的問題。







免費POSTER任欣賞

此碟第三個特點，就是可以觀看廠方曾經為遊戲宣傳而推出的POSTER、廣告及遊戲雜誌用作封面的POSTER和CG圖畫，雖然這些POSTER不是原大，但可以看回為遊戲而製作的圖畫亦算值得。



Text by：悟空

BISHI BISHI SPECIAL 3 STEP CHAMP

PS

生產商：	KONAMI
售價：	開放價格
容量：	CD-ROM x 1
記憶：	1 BLOCKS
發售日：	發售中

1P~3P／ETC／對應DUAL SHOCK、MULTI TAP、DDR專用控制器



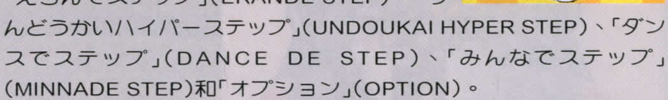
眼要明、手要快，唔係同我扯！！

提起「啪啪機」，相信很多玩家都會記得名廠KONAMI在96年推出過一隻以各種迷你遊戲為主題的街機，當中的迷你遊戲不但畫面「低死」之餘亦非常考玩家的反應，之後更因大受歡迎繼而推出PS版，跟隨街機推出的第二代亦同樣推出PS版，現在遊戲在街機亦推出到第三代，一隻極受玩家歡迎的遊戲其移植版本當然不會缺少，今次筆者就為大家介紹這隻「啪啪機」第三代的PS版，看其會否有當年第一代吸引之處。

全新要素不可少

既然是第三代，當然會增加一些新元素，如果與前作一樣的話又怎能吸引到玩家購買呢？今次在遊戲中可以玩到的遊戲一共有23種，而今集有一特別之處，就是遊戲是對應之前推出的DDR跳舞毯，這樣便會與街機一樣大家可以用腳來進行遊戲，相信這功能應該會吸引一班少女，因為可以減肥嘛！可以玩遊戲又可以減肥，何樂而不為？

模式介紹



遊戲中有六個模式供玩家選擇，分別是：「ふつうにステップ」(FUTSUU NI STEP)、「えらんでステップ」(ERANDE STEP)、「うんどうかいハイパーステップ」(UNDOUKAI HYPER STEP)、「ダンスでステップ」(DANCE DE STEP)、「みんなでステップ」(MINNADE STEP)和「オプション」(OPTION)。

「ふつうにステップ」是將全部23個迷你遊戲玩一次，可一人或最多三人進行遊戲，途中亦可隨時加入。

「えらんでステップ」這模式可以讓玩家自行選擇自己喜愛玩的遊戲來進行，不用玩些不愛玩的遊戲。

「うんどうかいハイパーステップ」在這個模式中玩家可以向四個運動型迷你遊戲的記錄挑戰，亦可與朋友一起比試一下看誰是記錄保持者。

「ダンスでステップ」是「啪啪機」的跳舞版，遊戲中有6首音樂可以選擇，這些音樂全都是曾經在真正的跳舞機中出現過。

「みんなでステッップ」這是一個可以讓2至8人以淘汰賽方式一起進行遊戲的PATRY模式。

「オプション」可以在這亘更改遊戲中各個設定。

全23種遊戲介紹！！

飛んで 開いて ケンケンパー！

玩法類似以前小孩子玩的「跳飛機」，玩家要根據畫面顯示的顏色圈按下相對的按鈕。

ならんで とんで なわとびだ！

先說明先知道這遊戲的玩法是跳繩，看準繩子而同時按下□和○。

大きいことは いいことだ！

一個簡單的識別題，玩家要細心留意畫面顯示出的左右兩個數字，那邊的數字較大便按□或○，若數字相同的話便兩鈕同按。

駆けて 登って ぴったんこ！

看清楚後方梯子數目然後按□和○令猴子踏上樓梯，不能按多或按少。

DANCE DANCE CHAMP！

一看便知道這是跳舞機遊戲，玩者只要能完成整首歌曲便可過關。

あの靴 どの靴 この靴だ！

另一個識別題，玩家要先看清楚中間的鞋子是何款式，只後再用□、△、○來找出相同的款項。

ねらえ 世界だ！50M！

連按□和○以最短時間完成50米賽跑。

激ウマ！ 君の ハンバーガー！

與前作的接漢寶飽玩法差不多，不過今次就算接不到一件食品也不會算失敗，只要完成四次後誰的分數高便算誰勝。

俺の ビームを 受けてみよ~！

依照指令輸入相同的指令再按R1、L1或START放出死光，最快將對手體力扣盡為勝利者。

俺の 踊りに ついてこい！



先記下畫面中那金色的人像伸出的腳的顏色，再依次序按回一樣的顏色，最先做出五次的人為勝利。

やりたい 投げたい やり投げだ！

運動類遊戲，玩者要先連按□和○令角色增加速度，最後在白線前按△調較角度將標竿擲出，擲出距離越遠越易勝出。

またまた 登場 ダルマ落としだ！

前兩集都出現過的遊戲，只要玩家跟隨畫面中方塊的顏色按下相同的掣便可。

耐えろ グラグラ シーソーゲーム！

這遊戲的玩法是利用□和○令畫面中的角色進行向左或向右的移動來取得上方掉下的食物，不過卻要留意下方的平行木，不能讓它反轉而損失時間。

人類 火星に 到妖だ！

只要留心左方的顏色棒，當黃色超過藍色時便當下△令太空人降落，但要小心棒中的藍色會不規則移動。

目覚まし なったぞ ケリ一発！

又是考玩家眼明手快的遊戲，玩家要看清畫面中三個鬧鐘那個會響然後按下與鬧鐘同顏色的掣，破壞得最多的人便可勝出。

いまだ！ トンジラ！ 大脫走！

又是前作曾經玩過的遊戲，玩家要在畫面前的兔子轉身之前盡快將角色由左移動到右邊，當兔子轉身望過來時要立即停下，移動角色次數最多的人便會勝出。

あの顔！ この顔！ どんな顔！

今次是一個配對遊戲，玩家要根據電腦顯示出的面貌來組合與例子一樣的樣貌，最快成功組合到四次的人便可勝出。

買って~！ 買って~！ パパ買って~！

只要以最快速度不停連按□和○便可完成此遊戲。

俺と 兄貴で 二人三脚！

玩家要看清楚畫面上方的提示來表下□和○，首先到達終點便會勝出。

目指せ 鳥人 走り幅跳び！

又是運動類的迷你遊戲，玩家要連按□和○令角色速度增加，當走到白線前按△調較角色便可跳出，跳出的距離越遠勝出機會便越高。

弾いて 踊って セッションだ！

又是音樂遊戲的玩法，玩法不用多作介紹，只要完成整首音樂後三人都會當作勝利。

走って 飛んで ハードル走！

最後一個運動類遊戲，玩家利用□和○令角色跑步，當見到前方有欄時按△可跳過去，最快完成者便可勝出。

ニンニン 忍法 タタミ返し！

最後的一個遊戲，玩者要看清角色頭上出現的顏色再按下相對的掣，最快到達最頂時便算勝出，而遊戲亦會完結。

TEXT：MARKS

RC DE GO！

生產商：	TAITO
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
RAC/	



另一番賽車的味道？

《RC DE GO！》是首個以遙控車為主題的街機遊戲，由於以真實的遙控手掣，所以最到不少玩者的歡迎，而現在這遊戲亦終於移植至PlayStation之上。今次不但會增加街機版玩法，而且亦參加名為「CHAMPIONSHIP」的模式，當中玩者需要經過低微車手至專業車手的過程，最吸引的地方就是藉著不同的PARTS提升遙控車的戰力。

CHAMPIONSHIP MODE

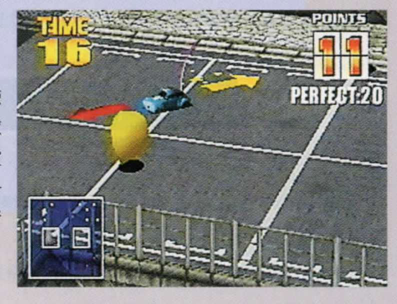
這是整個遊戲最重要的遊戲模式，因為它是讓玩者從一個遙控車的初哥變成專業高手。開始時，玩者需要利用手上那沒改裝的遙控車，從細小的比賽開始，每當玩者取得前數名，都會得到一定的獎金，而利用累積的獎金就可以購買令最高速、加速、回轉力及制動力增加的PARTS，從而令自己的戰力慢慢增強。最後目標就是取得所有賽事的冠軍。





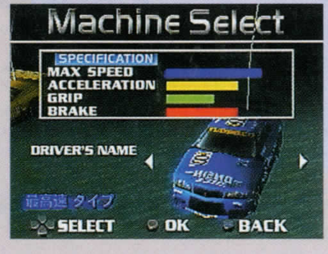
PRACTICE MODE

這個練習模式並不是讓玩者熟習賽道的，而是測試玩者的反應。首先是轉向測試，當中講究玩者入彎時的轉向角度。第二是制動測試，考驗剎車的準確性。第三是氣球測試，考驗玩者操控上的靈活性。最後會讓玩者進行一場真實比賽，而且顯示玩者的成績。



QUICK MODE

當中和CHAMPIONSHIP最不同的地方就是可以選擇既定的車種作賽，而GRIP和DRIFT會分成三個級別。當玩者完成兩次比賽，就會進入下一個等級，不過當中會有時間限制，好像街機的進行方式。



使用 DASH

雖然玩者所使用的是遙控車，但它卻擁有特殊加速(L1和R1)的裝置—DASH。除了加速之外，其實它還有三種使用方法，首先在比賽開始時使用可以令在敵車到達最高速之前，已經超越兩至三輛敵車。第二，DASH途中向敵車的後面，令其飛起或失控。第三，在入彎一刻使用，會令普通入彎變成漂移入彎。





TUNE UP

在CHAMPIONSHIP中，TUNE UP可謂其中一個重要的部份。因為遊戲開始時，玩者所駕駛的遙控車在車速、加速方面都在一個非常低的程度，對於較後的賽道絕對可以奪得由尾數上的冠軍，玩者從此可以看出TUNING的重要性。首先，需要購買的是引擎，不過覺得最便宜那個己經可以，再加上之後所購買的PARTS，最高車速絕對可以超越第三階段。接著就是增加GRIP的PARTS。



鈴木爆発™

TEXT by小悠

PS

生產商:	ENIX
售價:	5800日圓
容量:	CD-ROM
記憶:	1BLOCK
發售日:	發售中
RPG/對應DUAL SHOCK	

帶玩者進入一個到處也是炸彈的世界

大家有看過許多特務劇，當中有許多拆除炸彈的場面，拆除炸彈不單止緊張刺激，而且十分講求技巧。《鈴木爆發》便是一隻要玩者拆除炸彈的遊戲。這是ENIX比較少推出的AVG遊戲，玩者操縱一名叫鈴木的女孩，在她身邊發生的人和事也跟炸彈有關的，為了拯救大家和保住自己的性命，必須在限定時間前發現和拆除炸彈。是一個要玩者動腦筋和觀察力的AVG遊戲。

拆除炸彈的程序

這個是拆除炸彈的遊戲，當然要為大家講解一下如何拆除炸彈吧。故事之中有許多炸彈隱藏的，例如手提電話、手鎗和凍咖啡等等小型的東西，或是車、飛機和衛星等的大型的東西。玩者要使用不同的工具去將炸彈拆除，有鉗子、螺絲批、膠布和放大鏡等等，按玩者的拆除狀況和速度判斷等級，一共有8級，包括SA、A、B、C、D、E、F和G。要怎麼辦才能獲得高等級呢？是有一個方法計算等級的。方法是先把時間率計算出來，算式是（100%×餘下的時間）÷初期設定時間=？%



等級的計算方法

等級	餘下的時間率（EASY、NORMAL、HARD）		
SA	61%	51%	41%（所有的解體度100%）
A	61%	51%	41%
B	51~60%	41~50%	31~40%
C	41~50%	31~40%	21~30%
D	31~40%	21~30%	16~20%
E	21~30%	11~20%	11~15%
F	11~20%	6~10%	6~10%
G	0~10%	0~5%	0~5%

準備好工具後便要拆卸炸彈的外殼，用放大鏡看看內部的結構，因應狀況而使用不同的工具進行解體的工作。難度是非常高的，單單是使用一個士巴拿去解開一個齒輪，扭左還是扭右也需要玩者去詳細考慮的，否則炸彈便會爆發的了。除了將炸彈解體是難度所在之外，於炸彈出現的地點尋找炸彈也是需要時間的，限時一到，誰也救不了你。使用道具時不是選擇了便可以的，例如使用士巴拿的時候需要玩者連打才能扭動它，連打的速度越快，拆卸便越快。在玩者將炸彈解體的時候按□掣，畫面便會顯示出餘下的時間，玩者在這遊戲中不論幹什麼也要快速，因為在遊戲中時間是非常重要的。







遊戲流程

這遊戲一共有21個版面，基本上是發現炸彈→進入拆除炸彈的程序→炸彈解體成功→版面選擇，這為之一個流程。在各個版面中也有一段關於鈴木小姐的故事，去交代她如何發現和拆掉炸彈。現在介紹其中一版「電球」的流程吧。



◆ STEP1，鈴木小姐被捲入一次爭鬥之中。



◆ STEP2，她跟流氓展開打架……戰勝了。



◆ STEP3，但是因為被警察發現而進了拘留所。



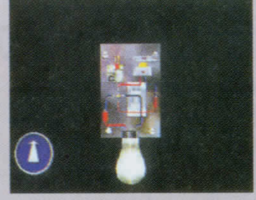
◆ STEP4，拘留所天花板的閃燈有點古怪……



◆ STEP5，啊！原來是炸彈來的。



◆ STEP6，進入拆除炸彈的程序。



◆ STEP7，將它停止才能保命。



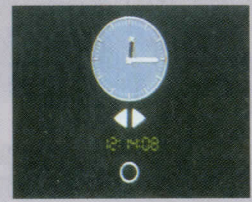
◆ STEP8，炸彈解除成功！



◆ STEP9，剛才的打架是自我防衛來……（比起炸彈這個不是什麼一回事）



◆ STEP10，在警察局中吃晚飯吧。



◆ STEP11，來到版面選擇的畫面。

TEXT BY SAKURA KI

BURSTRICK WAKE BOARDING

PS

生產商：	METRO
售價：	4800日圓
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
SPT/對應DUAL SHOCK	



炎夏至IN的水上運動

最近的天氣非常炎熱，每天的最高溫度也會超過30度以上，這正好表示夏天已經來臨。炎炎夏日最好不過是進行水上活動，遊水、風帆和獨木舟等活動也是不錯的選擇。但如果不懂游泳或怕曬的朋友，你也可以安坐家中，開了冷氣玩《BURSTRICK WAKE BOARDING》，一樣可以感受一下夏天滑水的氣氛。

追求速度和技巧

說到水上活動，大家除了會想到游泳之外，其實還有很多不同的水上活動，例如風帆，獨木舟和滑水等，這些也是熱門的水上活動。好像筆者今次介紹的遊戲，也是以滑水為題材的作品。雖然遊戲的內容只有兩個模式，不過多變的滑水動作和不同能力的角色，再加上一些隱藏的原素。無論是追求速度感和喜歡高難度動作的人，都要盡情享受這遊戲所帶來的滑水樂趣。



操作方法

通常一般的遊戲，即使有多種不同的模式，遊戲的操作方法也會一樣。不過這《BURSTRICK WAKE BOARDING》便不同，兩個模式各有不同的操作方法。OBSTACLE的操作比較簡單，十字掣控制選手的移動，要跳過一些跳台或障礙物時按X掣，快艇加速按L1。另外TRICK模式的操作完全不同，玩者按十字掣把選手拉到浪的外側後，按□掣便會出現輸入的指令，只要成功輸入指令便會自動作出高難度的動作，玩者還可以按R2轉換左右手。





OBSTACLE



遊戲中的障礙賽模式，每一場比賽也會分開3個ROUND進行，每個ROUND也會設定合格的分數。如果玩者在比賽中取得高過合格分數的話，便可以繼續進行下ROUND的比賽。不過如果玩者低過那分數的話，便會扣掉一個BT，然後再次作出挑戰。如果扣掉所有BT的話，玩者便要重新開始。玩者只要取得比賽的前三位，便可以進行下一場的比賽。至於取分的方法，玩者只要取得三種不同顏色的RINGS和跳過那些跳台，便可以取得一定的分數，到了CHECK POINT之後，便會計算玩者取得的分數。





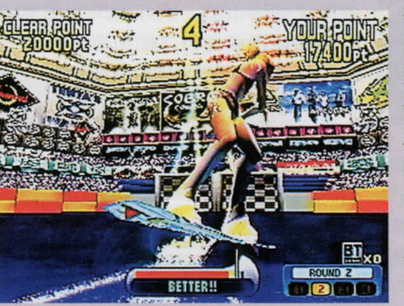
◆GREEN可取得3000分 ◆BLUE可取得5000分 ◆RED可取得7000分

◆YELLOW RING得200分 ◆BULE RING得1000分 ◆RED RING得1500分

TRICK



遊戲中的花式滑水模式，玩者在比賽之前，可以選擇LECTURE了解和熟習如何做出各種滑水的花式。花式滑水的原理很簡單，選手主要利用快艇做出來的兩條波浪進行。遊戲中玩者首先要移動到兩條波浪的外側，然後按一下□掣，畫面的下方便會出現指令操作，只要在指令欄旁邊的時間計完結之前，快速地輸入指令，最後在時間計指著黃色或綠色的部份時按掣○或△掣，選手便會做出指定的動作。如果選手和那條浪的距離越遠，輸入指令的時間會越長。至於比賽進行的規則和方法，和OBSTACLE模式差不多，也是要得到指定的分數才可以過版。



SELECT RIDER: NAME LESLIE, STANCE REGULAR, STYLE INVERT, ABILITY SPEED, JUMP

WU-TANG

Text by 痴心

PS

生產商：	SUCCESS
售價：	4800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	2000年6月29日

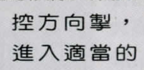
ACT／對應震動手掣

再一次的美式暴力主義

WU-TANG是繼《Mortal Kombat》之後，再次由美國遊戲公司設計及開發的格鬥遊戲。其實此遊戲在北美市場已推出多時，而到了現在終於推出日本版。在早前亦曾推出過同樣形式的作品，不過人物設計和故事都有所不同。前者以醫院裏的人物和背景來作設計，今集改為用中國武術「武當」和美國紐約的街頭來當故事背景。如玩者曾經玩過《Mortal Kombat》，對這類美式血腥暴力遊戲也應該不會陌生。

STORY MODE

STORY MODE是以一人進行的模式。主角為了救出師父以及拯救世界，便獨自一人冒險，與不同類型的對手交鋒。遊戲開始的時候，不是立刻可以張牙舞爪與人比武，你會先發現自己置身於一個幽暗的街角中，這時候你只須操控方向掣，進入適當的通道，當行近入口時畫面會出現字幕指示通往哪兒。在剛開始的時候，入口只得一個可以通過。進入之後畫面會顯示出將會面對多少敵人和資料，還有提示建議用什麼方法攻擊。



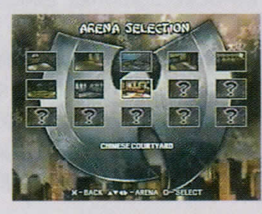
CHAMBER？

什麼是CHAMBER呢？當你從字典裏查閱過後得出的解釋只會覺得摸不著頭腦，跟這遊戲完全拉不上關係。其實所謂CHAMBER是一些寶物ITEM。在STORY MODE的遊戲進程裏，每打倒一個敵人便會得到一種新的CHAMBER。當中一些是關於遊戲的秘密，一些是增強實力的POWER UP ITEM。如果已取得一定數目或特定的CHAMBER後，更會有新角色可供選用。



VERSUS MODE

在對戰模式中，玩者可隨意選擇背景場地，與電腦或與人對戰。其中某些場地及人物需要在STORY MODE完成一定的關數才可選擇。如果玩家擁有MULTI TAP，更可以4人同時遊玩。



故事

古代中國的僧侶，發展出不同類型的武術。其中最有力量的門派便是Wu-tang(武當)。隨著門戶的開放，各界人士都能有機會學習到其武學。結果，便形成了世界各地也遍布了武當派的傳人。但是，今天武當最大的對手組織——邪惡的Mong Zhu，為了找回一些失傳的武學，便從武當及各門派上著手找尋。由中國至美國紐約，無不是Mong Zhu搜查的地方。最後找到了武當高手Xin的住處......


主角們的師父武當高手Xin給擄走

系統

遊戲型式是3D格鬥模式，角色可以上下左右隨意行走。如玩者已有玩格鬥遊戲的經驗，控制上應該不會有太大困難。這遊戲其中一個特色，就是不單只有單打獨鬥，有時候還要用一個角色同時地去應付數個敵人。這設計活像Street Fighter EX3那樣，單人匹馬地對抗幾個對手的夾擊。遊戲另一特點是每個角色均有一定的CREDIT，死了一次後還可以再來。





CHARACTERS

可供選擇的有9個角色。其中某些角色更配備屬於自己的武器，可把對手打個血花四賤。以下介紹其中4位主角：

RZA

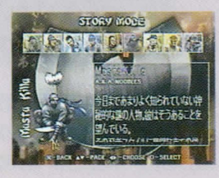
RZA是武當的總帥。他一方面學習武當的傳統以外，另方面應用HIP HOP革新的音樂形態，組成時髦的武打招式。

GZA

在紐約長大的GZA是武當成員之中最年長的一位。他的戰鬥形式非常廣泛，不論是投擲技、連續技或是遠距離攻擊都能精通。

MASTA KILLA

迄今仍然沒有人能清楚了解這個像謎一樣的神秘人物。他那種忍者式的步法及身手，異於常人地敏銳。能在敵人未及分曉身在何處之際，殺對方一個措手不及。



OI' DIRTY BASTARD(ODB)

與其他武當成員一樣，ODB擁有著殘忍的性格。他最善長使用武當有名的技倆——「醉拳」。在打鬥時常常擾亂敵人然後施展攻擊。



Now On Sale

BY隨風

BRAND×BRAND ~合成RPG~

PS



合成物品？SO EASY！



終於可以合成了！－

之前於127期為大家介紹過的《~合成RPG》終於在日前推出，此作的基本介紹之前已在127期為大家講解了，因此今作將會主要介紹比較深入的資料，例如是合成的方法，以及物品對角色體力值、遊戲進展的影響。

如何合成道具？－



合成道具最先決的條件是需要有兩種素材，而此作的合成法是1+1=1，並不需要使用2個A、3個B才能合成出一個C。而得出的物品主要是以素材的屬性來決定，使用鄰近屬性的素材合成會得到武器，反之屬性對立的話則會變成防具，例如水屬性跟土或木屬性會變成武器，但跟火屬性合成的話，則會成為防具。想要合成出好道具，必需對各素材的屬性有一個基本的認知。



合成的種類－



雖然不論用什麼方法來合成，結果都是得到新的道具。但使用不同的合成方法，所得出來的道具及其能力值會有所不同，當然能否使用該合成方法也是一個大問題。而此作中一個有三個合成方法可以使用，分別是「標準合成」、「高級合成」及「艾比(エブ)合成」，以下就為大家介紹一下三種方法的分別。

「標準合成」：名副其實的，這種方法是最基本的合成方法，即是1+1=1的合成方法，所得出來的道具能力是最基本的，亦是最平穩的合成方法。

「高級合成」：這個合成方法主要用於合成一些較為高級的道具，不但難度會有所提升，亦需要使用較高級的合成用品。

「艾比合成」：而這個合成方法則是請主角艾依美(エイミー)的寵物艾比幫手合成，使用此方法合成出來的武器名為「艾比武器」，其屬性大多跟艾依美相同，因此艾依美可以裝備那些武器。

交際高手－

遊戲中除了艾依美之外，還會有很多不同的人出現。玩者跟他們聊天的話，有可能得到委託或學習到新的合成方法。若是得到委託的話，當完成委詭後除了會得到報酬之外，還可能得到重要的情報。不過某些特定的人的委託，可不會容易完成，在此先「祝君好運」囉！





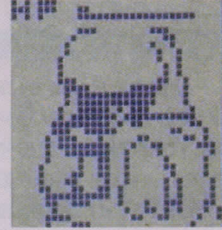
道具的裝備－



除了因為接受了委託而需要合成道具之外，平常亦需要為艾依美裝備一些強勁的道具。因為合成師除了靠合成道具來增加經驗值之外，跟怪物戰鬥以提升經驗值亦是一個不錯的方法。而怪物又分為好幾類，分別為重視攻擊型、強力防禦型及一擊即殺型，玩者必需依照怪物的類型來為艾依美裝備不同的道具，例如重視攻擊的就裝備一些防禦力強的防具，反之重防禦的便使用攻擊力強的武器，以得到最大的戰鬥能力。

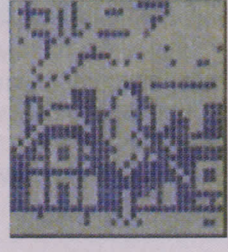


不過要留意的一點，就是該道具的屬性需要跟艾依美相同才能裝備。



另一種「合成」－

此作還有另一個「合成」的地方，就是主機跟PocketStation的「合成」了。當在主機的劇情接受了委託後，就需要使用PocketStation到森林等地找尋素材，其中亦會遇到不少戰鬥的場面。若在PocketStation找到足夠的素材後，就可以把資料重新傳送回主機繼續旅程，不過當然別忘了要先合成出別人委託的道具啦！



TEXT by小悠

小さな王国エルトリア

PS

生產商：	KSS
售價：	4800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	3 BLOCK
發售日：	發售中
SLG	

在兩年間把貧弱的王國改變！



◆皇子與公主的約會，是童話故事的劇情嗎？

《小王國物語》是一個要玩者把貧弱的國家，在兩年間改變成理想國的國家營運遊戲。這個小王國ELTORIA，是個人與魔法同存的FANTASY世界來的。而ELTORIA之中，正有一位皇子要經過試練才能得到皇位繼承權。而這個試練，是代替ELTORIA現任的國皇去治理國家兩年，取得「戰士之証」和「賢者之証」，把貧弱的小國導往技術大國的道路。而玩者便是這個國家的皇子，必須要為國家進行土地的開拓、技術的開發、和每週一次的巡視城頭。為了爭取開發的資金，有時是不能不徵收稅項的。單是以上的事情也十分重要了，但還有一樣是不能或缺的任務，便是找尋皇子的未來妻子了。平日，為了人民的平穩而工作，閒時便是和幾位侯補皇后約會，增進感情。那到底玩者兩年後的王國又會變成怎樣？

國土開發、發展技術

國家的發展，必須要有足夠的土地開拓給人居住才能夠把城鎮拓展。在遊戲開始後，城鎮的開發能使國家的人口不斷增加。到了某一個程度，除了土地的開拓外便能進行技術的開發。國家的技術上昇時，每月的收入也會大幅的上昇。還有，國民有時侯會向玩者遊說希望建設學校、醫院或警局等設施的若玩者能滿足國民的要求，他們對玩者的支持度便會增加。


◆未開拓的林地需要伐木才能居住呢



◆利用土地興建家園，人口便會上昇



◆技術方面有森林開拓技術、土木工程技術和生產技術等不同種類



◆添置學校、公園等設施，是需要較大地方的

找尋未來的皇后

作為皇子的戀人，是有不同類型的女孩子讓皇子選擇的。鄰國的公主、皇子的近身待從、宿屋的看板娘等等。在皇子一星期一次的巡視中，找尋喜歡的女孩子，漸漸彼此間的感情便會變得深厚。而她們出現的地方基本也不同，也有些是在特定日子才會出現的。所以玩者必須在喜歡的女孩子出現的日子才進行巡視。在兩年後能否成婚，便要看看玩者付出多少了。



打倒惡龍和魔王！



為了保衛國家的安定，皇子必須到鄰近的地方進行調查。在經過多番調查後便會知道危害國家和平的惡龍與魔王的藏身之處，便派出身手不凡的兵士和女劍士去討伐他們。在調查的時候會進入戰鬥場面，這時候玩者能使用劍和魔法去收拾怪物。完結後會得到寶物的，能賣出高價呢！



Now On Sale

TEXT by小悠

我要作曲~Dance Remix~



生產商:	NAMCO
售價:	價格未定
容量:	CD-ROM X 1
記憶:	未定
發售日:	2000年予定發售
RPG/Poket Station對應	



簡單地編輯屬於自己的歌曲




在這隻模擬作曲遊戲中，除了能令玩者學習到最基本的音樂感和拍子外，還能讓玩者感受到作曲有趣的地方。玩者不需要對音樂有特別多的認識，也不需要看一些很複雜的樂譜，只要編曲編得有規律，便能創作出不錯的歌曲來。而且遊戲的操作並不複雜，把不同的音色放在合適的地方即可。現在便讓筆者來介紹一下遊戲的玩法。

遊戲開始

遊戲開始時有兩種模式可供大家選擇，包括EDIT MODE和PLAY MODE。EDIT MODE是這個遊戲的主要模式，是給玩者作曲和編曲的地方。而PLAY MODE則是一個讓玩者播放自己記錄作品的模式，能供玩者改變各種音色和調整效果。

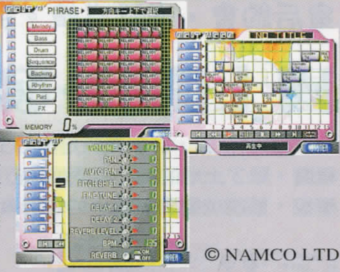


EDIT MODE

在這個歌曲編輯中按□掣便能來到一個音響目錄中，當中有8種樂器供玩者選擇，包括Melody、Bass、Drum、Sequence、Backing、Rhythm、Pad和FX。而每種音響中也有154至314種不同的音色給大家試聽，選定後再填進曲譜中。而於曲譜中則有8行線譜，分128個小節可給玩者填上各種音效，注意有些音效是需要一行線譜的其中兩節才能填上的，所以玩者要留意一下各種音效該如何分佈了。還有要注意EDIT畫面上出現的所需MEMORY超過100%後便不能再加任何東西在曲譜上了。

在完成了的作曲後，玩者就能調較它們以出現不同音響效果。在歌曲編輯部的8行線譜中按○掣，玩者便會進入音色操作部，再於這裡按□掣便可以打開歌曲目錄，選擇完成了的歌曲進行調較。

◆ VOLUME	音量的調節（1~127）
◆ PAN	音效的定位（L127~中央0~B127）
◆ AUTO PAN	音效周期式變化（0~127）
◆ PITCH SHIFT	半音單位的變化（-12~+12）
◆ FINE TUNE	音調的微調整（-64~+64）
◆ DELAY1	DELAY效果（0~32）
◆ DELAY2	遲緩發音（0~127）
◆ BPM	演奏的速度（80~206）
◆ REVERB LEVEL	殘響效果的級數設定（0~127）
◆ REVERB	殘響效果（NO/OFF）



TEXT by小悠

理解特殊的系統·播放流暢的COMBO LIVE

生產商:	ASK
售價:	4800日圓
容量:	CD-ROM
記憶:	1 BLOCK
發售日:	發售中
ACT	

スラップハッピーリズムバスターズ

SLAP HAPPY RHYTHM BUSTERS

這個充滿卡通色彩的音樂格鬥遊戲在先兩期也和大家作簡單的介紹，而今期筆者會為大家公開一些遊戲中通常用的CHAIN COMBO和CANCEL必殺技的例子，讓大家掌握一下《SLAP HAPPY RHYTHM BUSTERS》的特殊系統。

CHAIN COMBO

在這個遊戲中使用通常技是最容易發生COMBO攻擊的。於一次右拍子的攻擊成功後，一次一次的通常技連接下去便會串連成為COMBO攻擊，能給予對手重大的傷害。而每一下的攻擊都必須符合拍子才能連接下去，所以在運用CHAIN COMBO時要冷靜的按指令才能成功。基本連續技如下：

弱P→適當時弱P→弱K→適當時弱K→強P→適當時強P→強K→適當時強K


◆以CHAIN COMBO連續攻擊對手！

AIR COMBO

在所有角色的通常技中有一些能令對手浮空的技倆。當對手浮空時便是使用AIR COMBO的時機了。但是在空中只能作出有限度的狙擊，否則對手也會有無敵時間的。當然也有例外的地方啦～例如使用必殺技和LIVE ATTACK等等攻擊能斷斷續續連接下去，這樣便能在空中作出無限回數的攻擊了。在使出浮空技倆時玩者要思考如何狙擊對手，在空中狙擊還是於地上等待伏擊呢？而被擊至浮空的對手也有迴避方法，玩者能在空中完全迴避對手一次的攻擊。所以為免對手能迴避連續攻擊，在CHAIN COMBO或AIR COMBO後CANCEL使出BEAT COMBO或必殺LIVE ATTACK最為有效，而且也能增加兩者命中的機會。




◆有機會！空中作出狙打


◆CANCEL接BEAT COMBO，FEVER TIME來了！

Text by 痴心

QUIZ MASTER RED/BLUE/YELLOW

PS

生產商：	SUCCESS
售價：	各1500日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	2000年6月29日
ETC	

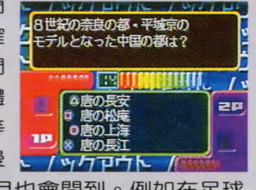
看誰能稱為「問答之王」呢?!



SUCCESS的SuperLite 1500系列裡，曾推出過不少TABLE GAME及PUZZLE GAME。今回生產商所開發的就是以出問答形式進行的遊戲。當筆者看到這類QUIZ GAME時，憶起多年前在SFC上也曾玩過一隻麻雀遊戲也有類似的問答小遊戲。這次結集成3片光碟發行，問題總數高達1萬6000條以上，相信博學多才的你也會給它難倒啊！

多采多樣的的題目

遊戲玩法與目的十分簡單，看到問題按擊選擇正確的答案便可以了。當中的問題範圍非常廣泛，包括體育、科學、文學及文藝等等。其中一些關於足球或漫畫的題目也會問到。例如在足球賽事上，犯了越位球後，應該判罰直接自由球還是間接自由球呢？相信聰明的你當然知道答案了吧！





3種不同模式

此遊戲有3個不同模式，分別是「VS」、「TIME ATTACK」(タイムアタック)和「KNOCKOUT」(ノックアウト)。在對戰模式中，可以選擇出題的數目，時間限制、出題範圍和搶答題的設定。TIME ATTACK MODE故名思義是要在限定時間之內盡量答對問題，答對題數最多的便可登上積分榜。在「KNOCK OUT」模式裏，會有3個問答高手可供挑戰，答中一定題數便可過關。

生動的人物設計

此遊戲推出了的RED、BLUE、YELLOW3片光碟，除了分別裝載著大量不同的問答題目外，彼此間最大分別在於內裡的KNOCK OUT MODE有著不同的問答高手。每個高手都有著自己的獨特風格，遊戲結束了後，會有也一些小動作和表情。例如戴上眼鏡的叔叔會整個面孔貼近鏡頭而鼻孔噴煙，女性角色會擺出性感的動作等。如能答對問題逐一擊敗對手的話，便會有隱藏人物出現。



TEXT：小悠

POKET DIGIMON WORLD

ポケットデジモンワールド

PS

生產商：	BANDAI
售價：	2800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	/
發售日：	發售中
SLG	

接連三界的數碼暴龍世界



近期除了《寵物小精靈POKET MON》是小孩子的寵兒之外，以手提模擬育成機打進市場的數碼暴龍是DIGIMON也大行其道，不單止陸續推出新的育成機外，也把這個系統改進成推出WONDER SWAN版的遊戲，並且能和手提育成機對戰和交換資料呢。而bandai近期更加為DIGIMON推出一隻專對應Poket Station的軟件於PS上，令DIGIMON的勢力再次伸展向更廣闊的遊戲領域，接連了PS、WS和手提育成機三界。

遊戲開始

玩者先用一個有15BLOCKS的Poket Station放入PS之中，再啟動遊戲。要注意的是要有Poket Station放入PS才能進行遊戲。當玩者成功進入了老伯的家時，便能選擇DOWN LOAD一隻DIGIMON蛋，並把玩者的名字、出生年月日和性別輸入。這樣便會開始把DIGIMON蛋DOWN LOAD到Poket Station之中。玩者的Poket Station若有空位的話能最多DOWN LOAD5隻DIGIMON蛋。接著便正式進行遊戲了。玩者平時是以Poket Station育成DIGIMON的，而要進入PS的版面便和起初的一樣，將Poket Station放進PS中開機便行了。而PS的版面中有三個地方可能去的。







博物館

是收藏了檔案島的歷史和DIGIMON世界的資料，在冒險中找到的ITEM會令博物館的資料增加，使資料更齊全。



編集室

能看到OPENING MOVIE的片段。

資料室

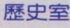
能看到DIGIMON的DATA BASE，可以成為戰鬥告育成的參考。

歷史室

能看到檔案島的歷史。

寫真室

能看到各式各樣DIGIMON的相片。





老伯的家

能DOWN LOAD DIGIMON蛋和削除DIGIMON資料的地方，還有最重要的是讓DIGIMON進化也要來這兒。



鬥獸場

是安排玩者的DIGIMON跟CPU的DIGIMON對戰的鬥獸場，基本上和Poket Station的對戰模式相同。

TEXT BY SAKURA KI

HOGS OF WAR





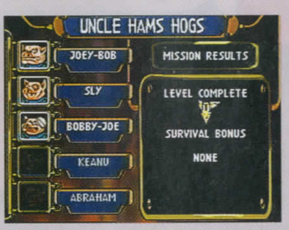
豬仔世界大戰

美版遊戲給人的印象是很暴力和帶點血腥，尤其是一些以戰爭為題材的遊戲。可是這個《HOGS OF WAR》卻完全不同，遊戲中戰爭的主角並不是人，而是一些可愛的豬仔，是小孩子和女孩也適合玩的WAR GAME。

豬仔士兵戰鬥記



遊戲的舞台是四分五裂的SAUSTRALASIA大陸，一共會有五種顏色(紅，黃，藍，綠，黑)的豬軍隊分佈各地。玩者可以選擇其中一種顏色的豬仔兵，每隊除了軍服的顏色不同之外，各隊成員的名字也會不同。不過玩者可以自行設定各隊員的名字，方便玩者在遊戲進行的時候，清楚記得各隊員分佈的位置。



戰爭開始了



玩者選擇控制那一種顏色的豬仔兵之後，便要決定否進行軍事訓練。初學者可以了解如何進行遊戲，熟習各種兵器的用法。當正式進入戰鬥版圖後，玩者和電腦會輪流控制那些豬仔兵。每個豬仔兵也會有99秒時間可以活動，進行包括移動、索敵和攻擊等工作，99秒完結後便會自動停止活動，輪到敵軍的豬仔活動。



活用不同的武器



遊戲中豬仔兵所使用的武器種類很多，基本的裝備有軍刀和槍。如果豬仔在戰場中找到一些木箱時，便可以使用特別的武器。特殊武器除了可以在戰場上取得之外，根據不同的地形會有不同的特殊武器分配給玩者。例如一些被河分隔的地形，由於豬仔兵跌下水中會被扣HP，如果要攻擊對岸的敵人時，便要用手榴彈或火箭炮等攻擊。另外，玩者使用槍攻擊敵人時，按著R1不放，瞄準後開槍便可。不過要留意武器的射程距離，遠距離的敵人要用射程較遠的狙擊槍攻擊。

Text by 痴心

Play with the Teletubbies

PS
生產商：Ragdoll Productions (UK) Ltd.
售價：3980日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
發售日：2000年6月29日
ACT／對應震動手掣／美版

齊來跟「天線得得B」玩玩看！

深受小朋友歡迎的動畫Teletubbies「天線得得B」設計成遊戲在PS上登場。在電視上所看到的4個天真瀾漫的得得B，如今可以運用操控掣與他們一起在充滿生氣的青草地上到處玩耍。如此可愛的卡通造型，不論小朋友還是大朋友也會逗得滿心歡喜。



遊戲系統

此遊戲可以說是沒有既定的目的、模式，也沒有既定的流程去向。玩者所操控著的得得B，可以毫無限制地在草地上遊綜，隨意地看見什麼便玩什麼，所以也沒有既定的玩法。例如背景上的一輛玩具火車或一片浮游半空中的白雲會有特別的用途，當得得B行近這些東西時會發出聲響和閃爍不停，此時便可按下按鈕進入另一個畫面，玩屬於那東西的小遊戲。

操作簡單

操作系統只使用了四個按鈕□△○╳，方向掣控制得得B所走動的位置，一點也不複雜。4個按鈕在不同的情況之下會有不同用途。例如得得B在閒時沒有東西玩的時候，隨意按下按鈕便會發出在電視上常常聽到的「喔噢！」叫聲。玩小遊戲好像玩玩具火車時，按掣便會令到車卡不同的地方發亮。還有在任何場合按下START鈕也可看到遊戲操作指示，既簡單又方便，相信較年幼的小朋友也可應付。

仿如看電視一樣除了4個得得B主角，一些物事如發出光芒的風車、有眼睛的吸塵機、嬰孩面孔的太陽，還有一些由真人小朋友所演出的片段也一一放進此遊戲上。整個遊戲跟電視版本沒有兩樣，可以說是完全忠實移值。

Text by SAKURA KI

RADIKAL BIKERS

PS

生產商：	INFOGRAMES
售價：	美版
容量：	CD-ROM×1
記憶：	1 BLOCK
發售日：	發售中
RAC/對應震動手掣	

用電單車鬥快送PIZZA

用電單車送PIZZA這項服務已經十分普遍，尤其是在歐美這些盛行吃PIZZA的地方，外賣PIZZA已經成為了生活的一部份。因此遊戲廠商便把這個意念加進遊戲之中，製作出一個用電單車送PIZZA的RACING GAME，玩者要盡快把PIZZA送到客人手上。

綿羊仔送PIZZA

遊戲的目的很簡單，玩者要駕駛電單車送PIZZA給客人，但同時會有一位對手和玩者搶生意，玩者要快過對手送到客人手上，如果慢了便收不到錢。遊戲最初會有一男一女讓玩者選擇，分別在三個城市中送PIZZA，每個城市除了難度上有分別之外，背景和跑道都各有不同的特色。MARGHERITA(EASY CIRCUIT)會以晚間的小鎮為舞台，會出現隧道、墳場和殭屍等。CAPRICCIOSA(MEDIUM CIRCUIT)的背景是日間的大城市，在運送PIZZA途中會經過廣場和公園等。DIABOLA(HARD CIRCUIT)是個黃昏中港口的賽道，玩者要穿過一些碼頭和貨倉等狹窄的地方，玩者要熟習地形才可以獲得勝利。









充滿樂趣的模式

遊戲中玩者共有三種模式可以選擇，ARKADE模式中，玩者在每條賽道上和對手作四次送PIZZA的比賽。每次先到達目的地的人才可以收取金錢，完成四次比賽後，以合計的金額最多為勝利者。RADIKAL是遊戲的故事模式，玩者接到PIZZA ORDER時，客人會要求指定的材料。玩者在運送的途中，除了要和敵人鬥快之外，還要經過一些跳台去取得材料。如果不能取得適當的材料，即使玩者比敵人快也不能過關。最後的一個模式是2 PLAYERS，玩者可以和朋友對戰，畫面會以上下分割形式進行，總共會有七種車和六個角色供玩者選擇，還可以設定走多少個圈定勝負。

送貨心得

玩者要取得勝利，除了要記熟路面情況之外，還有一些地方要留意。每一條賽道之中也會隱藏一些捷徑，當玩者處於落後情況時，只要進入一些捷徑，便可以把落後的距離縮短。但是單憑這一點還未可以取勝，玩者不能錯過路上的ITEM。只要利用一些跳台和車子，跳起便可以取得「噴射引擎」和「力量鞋」等道具，有助玩者取得勝利。



Text by 痴心

Mr. DRILLER

PS

生產商：	NAMCO
售價：	4800日圓
容量：	CD-ROM／GD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	2000年6月29日
DC／PUZ／對應震動手掣	

向著地底一直進發吧！

街機上大受歡迎的Mr. Driller，在6月底推出DC版和PS版。同時地在兩大機種上面推出，足以證明市場對此遊戲的需求有多高呢！非常簡單的操控方法，很可愛的主角造型，活像嬰兒一樣，相信眾多女孩子GAME迷定會喜歡。



PS版的畫面

DC版的畫面

INTERNET

DC版比街機及PS版都多了一個INTERNET模式。透過DC的網絡系統，連結到Mr. DRILLER的網頁，除了可以取得有關Mr. DRILLER的最新情報外，更可以將玩過的紀錄，登錄到網上，與其他網友一同競爭，參加不同的比拼項目。例如以一日之內的排名紀錄而決勝負的「一日鑽鑽王大會」，以一個月內的紀錄作排名的「月間究極鑽鑽王決定戰」和以遊玩總時間和破壞磚頭數目作標準的「堀堀大賞」。

磚頭恐慌

A.D.20XX年，地底突然大量地出現了謎一樣的磚頭，導致地面上的人民大受驚惶。調查結果發現，磚頭產生的起源發生在1000m的地底之中，一般普通人無法能夠輕易進入探索。此難題唯有拜託挖掘專家「DRILLER」來處理。擁有DRILLER最高榮譽「Mr. DRILLER」稱號的Susumu(ススム)為民請命，決意向著1000m的地心解開磚頭之謎。



鑽啊！鑽啊！！鑽！！！

遊戲方法異常地簡單，只須控制主角對著一塊又一塊的磚頭全部鑽掉便可過關。不過當然你要思量一下從哪一塊磚頭開始鑽才可以最快速度完成，確保有足夠的空氣，而又不會被從上面掉下來的磚塊給壓扁。





WEB PAGE MENU

TEXT BY 渣古機師 SAKURA KI

機動戰士 基力之野望~自護之系譜~ DC

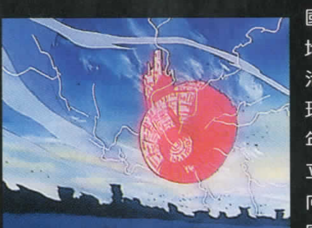
生產商：	BANDAI
售價：	6800日圓
容量：	GD-ROM×2
記憶：	50 BLOCK
發售日：	發售中
SLG/對應VGA	



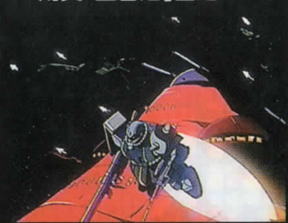
一年戰爭的起源



地球最嚴重的問題是人口不斷增加和環境污染，人類為了解決這些問題，在UC0001年(宇宙世紀0001年)開始移民到外太空，居住在太空殖民衛星之中。但由於地球聯邦軍的腐敗，令到殖民星居住的人民生活十分之貧苦，在當時距離地球最遠的衛星三號，在UC0062年正式宣佈獨立，稱為自護公國，目的要脫離地球聯邦政府統治，並且積極整理軍備。UC0079年自護公國以獨立為名，便正式向地球聯邦政府宣戰。在同一時間，自護軍向衛星一號、二號和四號發動了奇襲攻擊，瞬間便支配了三個殖民星。其後自護軍利用強大的推進器把殖民星撞向地球，目的是要摧毀聯邦軍的根據地——南美「查普洛」基地。



這次稱為「殖民星下落」作戰的死難者超過十億人以上，但是這次作戰破壞不了「查普洛」，於是自護軍便向在稱為「魯門」的五號衛星發動攻擊，要把屯積在那裡的聯邦主力艦隊消滅。自護軍用了封鎖敵方通訊的米路夫斯基粒子作戰，令到自護軍在少3倍軍力下，仍然可以把聯邦軍的艦隊全滅，而且還把艦隊的總司令「歷比路」俘虜，這場戰役被稱為「一星期戰爭」。



經過這「一星期戰爭」之後的20日，兩軍在中立的殖民星六號舉行停戰會議。交涉初期的聯邦軍，由於軍力難以整頓而打算向自護投降，可是「歷比度」將軍卻奇蹟地生還並且回到地球，他在演說中宣佈會向自護軍作徹底的低抗。自護軍在迫使聯邦軍投降的計劃失敗後，為了避免長期戰，便向地球發動總攻擊，一年戰爭便正式開始。



最完美版本



GUNDAM，一個很多人也認識的名字，自從播影了《機動戰士GUNDAM》這套經典動畫以後，一直也有動畫的續篇和以GUNDAM為題材的外傳OVA推出，總數已經超過三十套作品。另外以GUNDAM為題材的遊戲更加多不勝數，在SS年代推出的《機動戰士 基力之野望》更獲得高度的評價，廠商再把遊戲強化並且推出PS版之後，名為《機動戰士 基力之野望~自護之系譜~》。現在最新的版本終於在DC上登場，遊戲將會得到進一步的強化，是最完美的版本。



DC版的新原素



自從SS的《基力之野望》推出後，受到很多高達迷的高度評價，接著SS和PS版的推出之後，最新版本在DC上登場。DC版並不是搬字過紙的移植，是活用了DC強大機能而製作的新版本。首先遊戲中的OPENING和事件會以動畫播片表現，除了比PS版有更多的數量之外，畫面的解像度和質素也提升了很多，當中還有很多是原創的片段。另外SS和PS版的讀碟速度和電腦思考能力也很慢，但這問題除著DC的機能而得到解決，令到遊戲進行的爽快度增加不少。最後便是DC的網絡功能，這是最大的新增要素，PS版推出了追加碟《攻略指令書》的內容，在DC版可以透過INTERNET自由下載和瀏覽，並不需要使用追加碟，是十分方便的系統，可惜香港仍未有這項的服務。

兩隻GD兩大部份



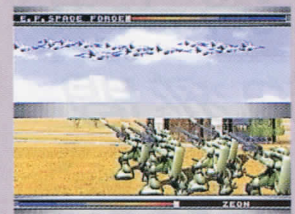
《機動戰士 基力之野望~自護之系譜~》是由GUNDAM歷史中的「一年戰爭」開始，玩者要選擇聯邦軍或自護軍(DISK1是聯邦軍，DISK 2是自護軍)。玩者飾演兩軍的最高統帥，聯邦軍的歷比路和自護軍的基力，這是遊戲的第一部份「基力之野望篇」。玩者要進行的工作有很多，由MS的開發和生產，到行軍和戰鬥等，也是由玩者負責。至於第一部份的勝利條件，玩者要在100個ROUND之內把敵軍消滅。如果兩軍也沒有被消滅的話，電腦便會根據戰況而作出結果。這結果會影響第二部份中登場的第三勢力，不同場合和條件便會產生不同的第三勢力，當中包括泰坦斯，奧干，亞古斯捷和新自護等，這是遊戲的第二部份「自護之系譜篇」。



戰略與戰鬥



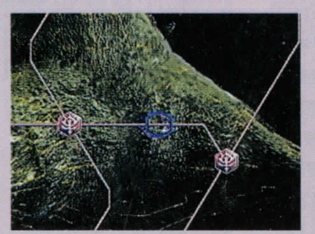
遊戲每ROUND主要分為「戰略PHASE」(戰略)和「行動設定PHASE」(戰鬥)來進行。每ROUND開始前會用EVENT來交代一些生產和開發的事項，之後玩者便要執行情報、開發、軍事和外交等指令。如果要執行一些特別的計劃或演講時，玩者需要選擇「特別」來實行。完成戰略部份後便會進入戰鬥，敵我雙方會輪流交替進行，如果五回合也不能分勝負，戰鬥部份便會自動中斷，在完了下一ROUND的戰略部份後繼續戰鬥。另外「行動設定PHASE」會完成所有地方的戰鬥後，才會進入下一ROUND的「戰略PHASE」，玩者要留意這點。



宇宙和地球



GUNDAM的世界中，除了有海陸空的戰鬥外，還會有在宇宙中的MS和艦隊戰。因此遊戲分為宇宙和地上兩個地圖「宇宙MAP」和「地上MAP」，兩個MAP也會由一些AREA構成。玩者在戰略PHASE中要生產和移動MS時，便要在各個AREA中進行。至於需要戰鬥的時候，會在「AREA MAP」上進行，當進入戰鬥之後，AREA MAP會出現一些六角形的據點和連接據點的戰略路線。只要利用這些據點和戰略路線，己方的部隊便可以得到補給，還可以使用ZOC(Zone Of Control)的戰法減低敵方部隊的移動力，有助玩者控制戰局。



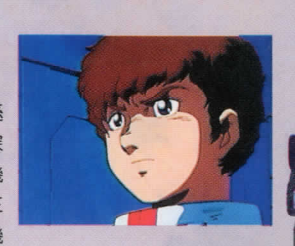
遊戲中的MS



MS的全名是MOBILE SUIT(Space Utilty Instruments Tactical)，意思是「多用途戰術宇宙機器」，是GUNDAM世界中不可缺少的東西。遊戲中所採用的MS，除了用正常比例登場外，還會以CG形式製作，因此機動戰士的造型非常漂亮。另外，遊戲中的MS是需要玩者開發和生產，而且可以進化為更強的機種。不過玩者首先要在戰略PHASE中，把資金投入開發部門。有足夠的投入資金後，開發部門便會提交MS開發審議書，只要玩者執行開發建議後，便可以進行生產的指令。

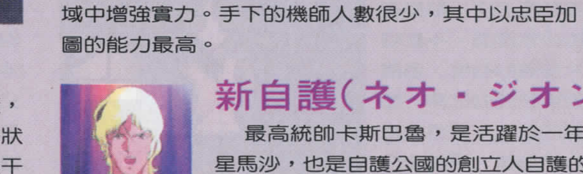


知人善用



駕駛MS的機師，其魅力不會比MS遜色，有很多角色也為機動戰士迷留下深刻的印像。出色的機師可以分為皇牌機師、NEW TYPE(新類型人)和強化人三大種類。皇牌機師的能力比較一般的機師高，擁有出色的命中率和攻擊力，可是能力不能和其餘兩種相比。NEW TYPE天生擁有超強的戰鬥能力，能洞悉對手的一舉一動，並且能夠以一敵眾，最初被稱為NEW TYPE的機師便是亞寶。強化人是用人工的手法製造出來，戰鬥能力可與NEW TYPE相提並論。可是由於是人工製造，因此在精神方面會很脆弱。玩者只要好好運用這些機師，勝利必定成為囊中物。





八個新勢力簡介

泰坦斯1(ティターンズ1)



是聯邦政府其中的一份子，主張軍人統治，利用卑鄙的手段把其他腐敗的聯邦政府組織控制，極力排斥殖民星居住的人。主腦人是野心家佐米托夫，手下有法斯古和索曼勤等，還有強化人科。

泰坦斯2(ティターンズ2)

在泰坦斯強大起來之後，由於佐米托夫的專橫，令到組織中很多成員的不滿，組織正面臨崩潰的狀態。這時另一位來自木星的野心家斯洛哥，借奧干等人的手殺了佐米托夫後，再加上他的弄權能力，在組織中扶搖直上。

正統自護(正統ジオン)

統師基斯莉亞是撒比家之長女，自護公國統師基力之妹。自從知道父親是被兄長基力暗殺而亡的真相後，便一直和基力為敵。遊戲中是原創勢力，以NEW TYPE紅彗星馬沙和娜娜為中心，實力不容忽視。

新生自護(新生ジオン)



原創新勢力的首領加魯曼，在原作中被馬沙害死。他是撒比家中的排行最少，也是民望最高的撒比家成員。遊戲中他因為感到家族引起的戰爭，令很多無辜的人死亡而內疚，所以決定用自己的力量制止這場戰爭。

狄拉捷・富利度(デラーズ・フリート)

遊戲中是原創的新勢力，首領狄拉捷在原作中是被基力派去暗殺基斯利亞的手下。遊戲中的身份是為承繼基力意志，為了向聯邦政府報仇，在黑暗的宇宙空域中增強實力。手下的機師人數很少，其中以忠臣加圖的能力最高。

新自護(ネオ・ジオン)



最高統師卡斯巴魯，是活躍於一年戰爭中的紅彗星馬沙，也是自護公國的創立人自護的兒子。一直在等機會向撒比家復仇，借助一年戰爭結束的機會，組成新自護並宣佈向撒比家宣戰，手下有很多機師是NEW TYPE。

奧干(エゥーゴ)




為了對抗專橫無道的泰坦斯而成立的組織，由前聯邦政府的穩健派普利古斯準將等人所組成，是得到兵器開發商金錢上支持的反對派組織。手下有很多也是出名的NEW TYPE，包括亞寶，加美尤和古華杜等，實力十分強大。

亞古斯捷(アクシズ)



一年戰爭後，以邊境的小惑星為基地的自護餘黨。最高的領導人是撒比家的年幼女皇美利巴，但實權卻在哈曼加的手中，以復興撒比家為名而再次向地球圈發動攻擊。手下的名將多數也是強化人，再加上強大的軍力，是名副其實的強敵。

TEXT by小悠

Memories Off Complete

DC



Memories Off メモリーズオフ Complete コンプリート

徘徊在過去和現實的狹間

PC戀愛模擬名作《Memories Off》繼推出了PS版後再降臨DC上，而且今次的Complete不單止是《Memories Off》的完全移植，更是集合了PC版和PS版的特徵，再加上系統上改善得更加細緻，各位朋友怎麼能錯過呢？說起來這個遊戲



也和筆者十分有淵源，當中的故事跟筆者的遭遇很相近呢。《Memories Off Complete》基本上和前作相同，是個一邊進行故事，在對話中給玩者選擇而讓劇情變化的AVG遊戲。為何這隻美少女戀愛遊戲會這麼受歡迎呢？並不是在於遊戲系統上和非常清晰的解像度上，而是在故事之中，那個將有新戀愛予感的少年裡頭，不斷回想起過去一片片美麗的回憶。這種徘徊在過去和現實狹間的故事，便是真正令人感動的地方。原畫同樣是由・ミ・ミ・ミ・ミ・ミ・ミ擔當，不論在故事和人物設定上也十分出色，是個高級數的美少女AVG來。



STORY



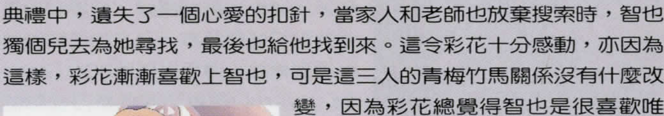
本故事的主角是高校2年級生三上智也，每天也過著平凡的生活。但其實在他心目中，存在一位不能忘記的女孩，她的名字叫檜月彩花，是他中學時代的戀人……但是時至深秋，這個少年的身邊也發生了不少變化。他青梅竹馬的朋友、那兩名轉校生、一名有熟悉感覺的後輩、還有購買部的姐姐。跟她們的相遇使少年再次有新的戀愛予感。可是他對彩花的思念……使他心中出現了無限的矛盾。為何他對彩花如此刻骨銘心，如此忘懷……

三上智也、檜月彩花和今坂唯笑三人是青梅竹馬的好朋友，不論是在幼稚園、小學和中學也一起唸的，三人的感情一向也十分之好。三人之中智也是最會照顧別人，唯笑是非常單純的，而彩花是很善解人意的。

在幼稚園時唯笑因睡著而沒有回家，使家人十分擔心，幸好智也和彩花回到幼稚園找到她，否則她還沒有醒來呢。小學時彩花因為在學校的畢業



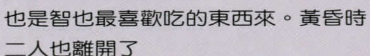
典禮中，遺失了一個心愛的扣針，當家人和老師也放棄搜索時，智也獨個兒去為她尋找，最後也給他找到來。這令彩花十分感動，亦因為這樣，彩花漸漸喜歡上智也，可是這三人的青梅竹馬關係沒有什麼改變，因為彩花總覺得智也是很喜歡唯笑的，所以一直把這份思念藏在心裡。



時光流逝……三人也上了同一家中學去。彼此間也和以往沒有什麼分別，往常一起上學，一起吃飯，一起放學……有一天彩花約了智也一起到遊樂場，他欣然答應了，因為他心想是和往常一樣，跟唯笑三人遊玩的。彩花約了智也在車站前的花園等候，可是她卻遲來了。原來她為了準備帶去那兒吃的午餐，所以才非常罕有地遲到。當智也問到唯笑時，彩花便笑說她今天身體不適，所以沒有來。二人在那兒玩得很高興，而彩花所造的，



也是智也最喜歡吃的東西來。黃昏時二人也離開了



「今天玩得很高興呢，多謝你來陪我」彩花溫柔的說。「嗯~那個過山車十分刺激啊！若唯笑來的話必定能把她赫壞的！」智也笑笑的說。這時彩花的樣子暗淡起來，表現得十分失望。一句「對不起……我有點不舒服……」的，她便轉身走了……



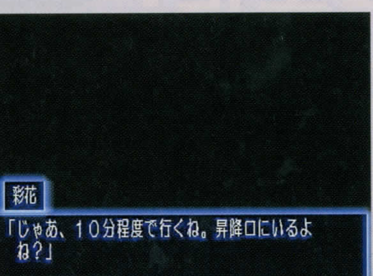
智也很擔心彩花，有一些不太好的感覺，所以便四處找尋彩花。路途上一直在想著她，可是卻找不到……令智也緊張起來了。最後他在附近的公園看到彩花獨個兒座在樹影之下。他立即走到彩花跟前，發覺她原來在暗地裡落淚。彩花看到智也



Now On Sale

便很驚動的，問他為何會來找來。他沒有回答，只是陪伴在身旁。彩花把一直隱藏在內心的思念對智也作出告白，而智也同樣對彩花告白，於是二人便成為了戀人。

可是快樂的日子並不多，一次的交通意外奪去了彩花的生命。原因是那天下著很大的雨，智也遲了下課而且沒有帶傘子上學，於是他便打電話請彩花帶傘子來。可是彩花卻遲遲未到……智也很擔心，便冒雨四處找她。智也在一條回家的必經之路上看到一





夥警察，好奇的他便上前看看，但他看到的是他一生也不可能忘記的情景……一把純白色的傘子掉了在地上，那些警察告訴他有一名少女遇上交通意外……那名少女的學生証上，寫下「檜月彩花」的名字……智也跪在地上，悲痛、心碎、和淚水跟傾盤而瀉的大雨溶在一起，這便是三上智也的過去。

在失去彩花後，只有唯笑一直在他身邊支持著他直至今天。



人物介紹

檜月彩花（CV：山本麻里安）



誕生日：12月7日
血型：AB型
身高：156cm
三圍：B74・W55・H77

彩花是智也中學時代的戀人，不論智也幹什麼也追隨在身邊的。而她的制服和其他登場的女生有所不同，是因此她只出現在智也的回憶之中，而她當時是中學秩時候，所以她的制服也是中學時期所穿的。性格開朗，不論是運動和讀書也十分出色的她，在班中是個偶像般的人物。而她的存在影響了智也的一生……



双海詩音（CV：利田優子）



誕生日：2月3日
血型：A型
身高：157cm
三圍：B79・W54・H80

是智也和唯笑班中的轉校生。父親是個有名的遺跡發掘家，是個世界旅行之後的歸國女子。性格內向，沈默寡言，「沒有朋友」的她在班中是個待人冷淡的高材生。而她不去交朋友的真正理由是…？詩音很喜歡看書，在校內也是擔任圖書館管理員的。



今坂唯笑（CV：那須・めぐみ）



誕生日：7月12日
血型：B型
身高：156cm
三圍：B73・W53・H74

跟智也和彩花是青梅竹馬的好朋友，常常一起遊玩的。智也和彩花是戀人的事她也知道的，可是她對智也是有朋友以上的感情埋藏著。雖然她對智仔的思念很深，但是在智也跟前她寧願裝成一個天真開朗的女孩。讀書成績一般，可是她是個開朗而正直的女孩子來。



音羽薫（CV：田村由加利）



誕生日：3月20日
血型：A型
身高：159cm
三圍：B81・W57・H85

薰和詩音同時様是智也和唯笑班中的轉校生，在時間上是比詩音的為遲。性格十分活潑，也熱心助人，在各班中也成為了偶像般受歡迎的女生。她座在智也的隔壁，所以跟他感情很好。可是她在智也跟前也有露出困腦表情的一面……



伊吹・みなも（CV：河合久美）



誕生日：1月20日
血型：O型
身高：147cm
三圍：B71・W53・H74

比智也小一年的後輩，在早上乘電車上學時認識的。有一天的早上在上學時因為她乘過了站而幫助她。自小因為血病而很少上學去，而她的病已經是沒有方法可以醫治的了……因為能唯一可以輸血給她的同骨髓親人，檜月彩花已經不在了……雖然在智也跟前是十分開朗的，也很喜歡到茶室吃雪糕芭芙，其實她是彩花的表妹來的，她在彩花的相薄之中看到智也，所以便來找他……



霧島小夜美（CV：淺野るり）

誕生日：5月3日
血型：B型
身高：164cm
三圍：B85・W62・H84

小夜美是個在休學時，於智也那家高中的購買部工作的大學生。在母親腰酸背痛的一星期間，代替她在學校工作。開朗而成熟的女性，卻是個有點喜歡計較的人來。在故事中小夜美無理的叫智也幫助她，當中智也接觸到她的溫柔的一面。



Text by：悟空

JET SET RADIO

DC

生產商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM x 1
記憶：	4 BLOCKS
發售日：	發售中

1P/ETC/MODEM、VMS、震動PACK、VGA BOX對應

砌低黑幫、玩殘差佬！



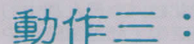


風格獨特的動作遊戲《JET SET RADIO》終於在上星期推出，上期本刊已用遊戲宣傳用的體驗版給大家作了一個簡單介紹，今期將會為各位送上遊戲第一版的攻略法，若果各位想要全攻略的話……留意下期吧！（總編按：你做？）

遊戲玩法

先簡單講解一下遊戲的控制方法，首先角色的移動是用ANALOG控制、A掣是跳躍、R掣是加速L掣是噴漆和視點轉換；而主角除了在任何平地上滑行外，只要是欄杆狀的建築玩者都可控制遊戲角色跳上去滑行，此外只要跟妷行走中車輛的後方便可以拉着車輛的尾部滑行。





明白遊戲的操控方法後便可正式開始遊戲，一開始遊戲時玩者控制的主角比度（ビート）須要進行招攬，而招攬的目標是一男一女，男的叫高（コーン）、女的叫吉姆（ガム），要招攬他們是有條件的，條件就是要跟妷他們做的動作做一次，只要連續三個動作都能做到他們便會加入，以下就是ガム和コーン要玩者完成的指定動作。

ガム

動作一：



第一個動作非常非常之簡單，只要依照ガム剛才走的路綫走一次，然後再跳上一輛綠色私家車車頂便能完成。

動作二：



第二個動作同樣非常之簡單，只要走一小段路後跳上欄杆滑行到尾便能完成此動作。

動作三：



第三個動作都非常簡單，只是除了滑行外再增加一個噴漆動作，開始時先取下前面兩支噴漆將兩部的士噴畫，之後走前少許跳上欄杆再取多兩支噴漆，走到對面的欄杆在欄杆上將一輛的士和貨車都進行噴幗便可完成，而ガム亦會答應加入成為同伴。

コーン

動作一：



先向前衝跳過兩個平台，到第三個平台後將取得的噴漆進行噴畫便可完成。

動作二：



第二個動作會有點困難，玩家要先在馬路旁找一輛車，再看準機會衝上前抓緊尾，等車輛帶主角到左方有噴漆的地方時便可離開，取得噴漆後回到開始時的地方，跳上欄杆在玻璃上噴畫便可完成。

動作三：



體驗版也試過的動作，加速一段後跳上欄杆、之後再跳起去到一個條欄杆，再跳上天橋沿軌滑行到另一邊再跳上巴士站頂便完成，這樣コーン亦會答應成為同伴。

第一版全攻略



當角色由巴士頂跳下後遊戲便正式開始，這時先按START看一下地圖，地圖顯示這版共有10個地區在進行噴漆，這10個地區都是很容易去到，所以現在還有很多時間時應先地圖內四個Jet Set標誌，下圖就是四個Jet Set標誌的所有地（紅圈），當取齊四個標誌後便可進行噴漆，首先應將分隔最遠的三輛巴士進行噴漆，當將三部巴士全部噴漆後便會有人報警，現在除了噴漆亦要逃避警察的追捕，跟妷到最近的兩部的士，之後便到在另一邊欄杆的的士和貨車，這時只剩下平台上三個地區，如果各位想取多一點分數的話，可以將在平台下的警長噴漆，之後再跳上平台將最後三個地區噴漆這會全部完成。











下期續……？

BY隨風

ROOMMATE NOVEL~佐藤由香 DC

生產商：	DATAM
售價：	6800日圓
容量：	GD-ROM
記體：	5 BLOCKS
發售日：	發售中
AVG/對應VGA/對應震動器	

共同生活

豔福無邊－

此作實在太適合各男性/色狼玩者了，當然好「女色」的女玩者也無任歡迎。試想想，一位血氣方剛的正常青少年，跟一位絕色美女住在同一個屋簷下整整一個夏日，而且該位美女還老是穿著一些布料「輕巧」的衣服，唉，白天還好，到了晚上…請各位自行想像，但要先注明此作可不是三級遊戲啊！

同居的開始－

這裡是類似鄉村的地方，附近只有一片片的綠葉繁蔭，遠離都市的此地是一個避暑郊遊的好地方。在綠意中挺立著一間房屋，偌大的屋子中現在只住著一位少年。原因是少年的父親到外地工作，而母親則旅遊去也。正當少年考慮著漫長的暑假該如何渡過之時，門鈴劃破了寧靜，一名少女站在門外。「你是誰？」「我是你的遠房親戚佐藤由香呢！」自此共同生活的日子就此展開，而遊戲亦正式開始…



每天的生活－

遊戲的進行是一天一天地計算，由暑假開始到完結，玩者都會跟由香一同生活。每天的發展都會以文字來敘述，當出現分歧點的時候，玩者就需要作出選擇，由於遊戲中除了由香之外還有一名為柊彩(あや)的少女可作為追求對象，因此玩者的回答會直接影響故事的發展以及女孩的好感度，一個不小心還有可能會令情路中斷，或是MISS掉重要的事件，必需要用心回答。



◆佐藤由香



◆柊彩

美麗的事件－

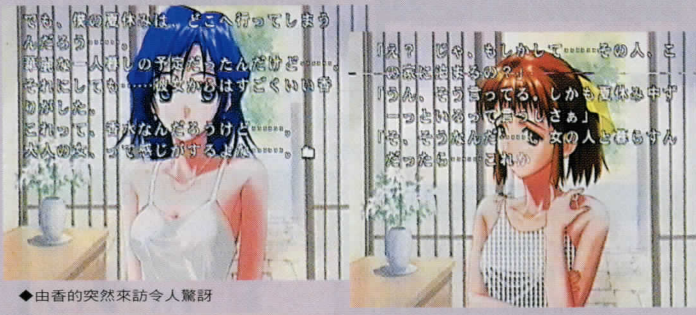
跟女孩子發生的事件固然美麗，但筆者相信各位會對發生事件時出現的美麗圖片更有興趣。跟女孩子的事件有些是必定會出現的，有些則是需要經過某些事件，或玩者回答得當才會出現。事件發生的時候對話還是會一直出現的，若各位覺得文字阻礙了畫面的話，可以按「L掣」來暫時隱藏文字。



主角秘密日記－

7月20日

彩的出現(特定事件)：當我剛從由香入住的消息所帶給我的驚嚇中回復過來，跟我青梅竹馬的彩帶著午飯來找我。但當她進來後卻突然大發雷霆並離去，原來她嗅出由香身上的香水味，唉，女孩子就是這般愛吃醋。不過，為了我的「五臟廟」著想，還是快快跟彩解釋清楚比較好，否則她把我的三餐斷掉就糟糕了！



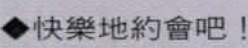
◆由香的突然來訪令人驚訝

◆得知由香的存在，彩露出不快樂的表情

7月24日

快樂的約會(需答應了彩去約會才會發生)：早上醒來後，記起今天跟彩約定要去游泳，因此便告訴由香今天將會獨自出門。怎料由香聽後竟要求加入，得到彩跟另一個朋友達也的同意後，我們四人便向游泳池進發。到達後由香跟彩先行更換泳裝，令我的雙眼目不轉睛地盯著兩人的身材…哎！是泳裝才對。一輪嬉戲後，彩拿出她帶來的料理讓我們飽餐一頓，對當時的我來說她就有如天使一樣！





◆快樂地約會吧！

◆水着(泳裝)女郎…

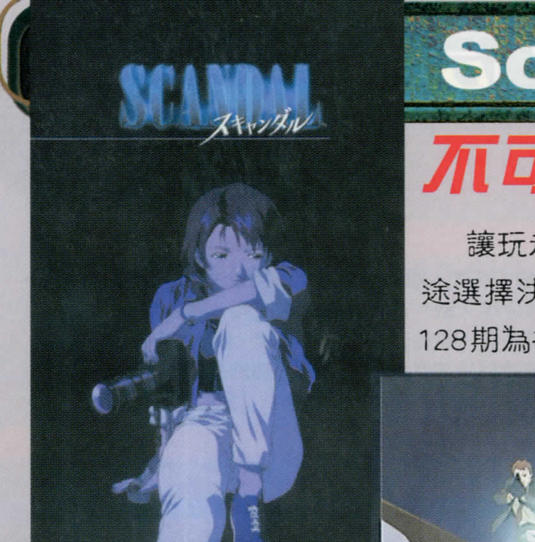


◆…好味好味

PS PS2 DC N64

Now On Sale

Text：小璘

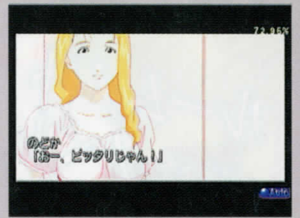


Scandal PS2

發售商：	SCEI
售價：	6800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	102kb
發售日：	2000年6月29日
AVG／對應震動手掣	

不可逃避的命運

讓玩者在一邊欣賞動畫之餘，一邊在遊戲中途選擇決定以改變故事內容的《Scandal》，早於128期為各位簡單地介紹過本作的故事內容，此作中的動畫將會以多個小片段組合成，再加上DVD機能，令畫面的質素除了高之外，亦非常流暢。現在就繼續再為各位詳細介紹此作的特別之處吧！



不同的選擇



在本作中能夠讓玩者參與的，就是從選項中決定主角沙紀的行動。當中將會有兩種不同的選擇方法，一種是無限時間，讓玩者可以慢慢考慮決定；而另一種則是受到時間所限制，當時間到了的話，即使未選擇好決定，電腦便會強制為玩者選擇選項中最上的一個決定來行動。前者的選擇方法大多數只是影響故事發展，而後者則很多時會直接影響結局，所以各位不要輕視任何選擇啊！



不同的功能

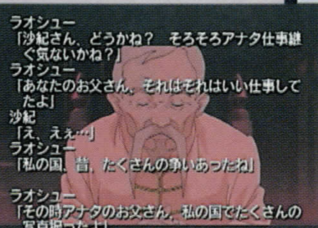
省時

雖然本作有很多選項，並發展出不同的故事，但當中仍有一些合同的地方，若每次也觀看著同一段片段的時候，相信各位也會被重複的片段所悶死。為此，遊戲將會有一個「Skip」的功能，只要玩者在遊戲時按著R2掣，便可以跳去看過的片段。但要注意若在儲存進度中並沒有出現該片段的話，片段是不能使用Skip功能的。

了解故事

除了「Skip」功能可以方便玩者外，「Log」功能對於不懂「聽日文」的玩者亦非常方便。玩者將能夠於Option中選擇於遊戲時顯示字幕，不過，若玩者不想字幕影響動畫畫面，亦可以利用□掣觀看。但要注意每次按□掣時，字幕也會於故事中每一個小段落完結後，才會顯示該個小段落的對白。





結局編號和完成度

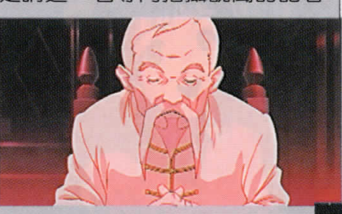
エピソード 06
達成率 73.28%

為了令遊戲故事內容多元化，本作總共有35個結局，其中有兩個將會是主線以外的故事結局，其餘的33個便是玩者隨著接受了拍攝著明影星的戀愛緋聞，而發展出來的結局。每個結局也會有不同的編號，使玩者能清楚知道自己所完成的結局有沒有相同。另外，在每次完成遊戲後，都會顯示出遊戲的總完成度，因此在遊戲內有多少片段還未看過，也能從觀看這完成度一目瞭然。

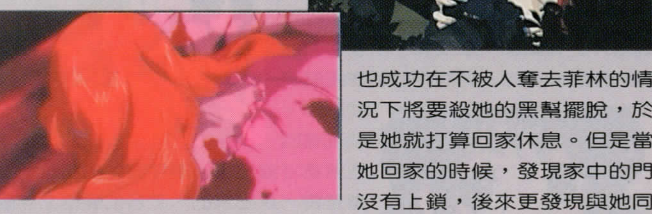
繼續故事

接受任務

雖然在上次的介紹中已為各位作出過故事簡介，不過這次所介紹的故事內容，將會是GOOD ENDING的整個故事內容。故事是講述一名專門拍攝醜聞的記者北澤沙紀，得到收集情報人仕的協助，她接受了拍攝著名紅星戀情之緋聞。剛好該紅星舉行晚宴，她便藉此潛入並與拍擋成功將緋聞拍攝出來；可是就在這時候，有人發現了沙紀的行動，這人就不惜一切要將沙紀殺掉。



經過一晚的追逐，沙紀最後也成功在不被人奪去菲林的情況下將要殺她的黑幫擺脫，於是她就打算回家休息。但是當她回家的時候，發現家中的門沒有上鎖，後來更發現與她同屋的朋友望月閑(のどか)竟然被殺！與此同時，一名自稱為警務人員的加加美達矢出現，他告訴沙紀他是前來協助她，可是他卻不能證明自己是警務人員。為了安全起見，沙紀還是找來真正的警務人員調查



閑之死。然而，經過警務人員的初步調查，他們也認為沙紀殺閑的嫌疑最大，沙紀在別無





他法之下，唯有先成為通緝犯逃離現場，再慢慢想辦法。

無止境的追殺

在正邪兩方也要捉到沙紀的情況下，她要調查出整件事的真相就只有找其工作伙伴幫助，最後，她終於發現原來在





緋聞照片內，拍攝到追殺她的黑幫首領殺人時的情況。在調查途中，除了沙紀不斷被黑幫追殺，還連累到他們為她而犧牲外，有關照片亦被毀滅。無助的沙紀決定靠自己的力量，為曾經幫助她的人報仇。

緋聞照片事件完結了半年



後，沙紀終於找到黑幫的犯罪資料，於是她就決定到收藏罪証的貨櫃碼頭拍攝有關証據。在行動中，沙紀再次遇上曾經



協助她的獠和加加美，另外，她還遇見閑與黑幫一起！沙紀難以相信這事實，她的驚叫聲讓黑幫的人發現到她的存在，於是又展開一場追殺戰。

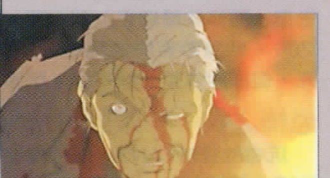
最終的結局

得到加加美和獠的協助，沙紀又再次大難不死，而收藏罪証的貨櫃碼頭亦被炸得粉碎。就在沙紀三人也以為事件終告一段落之時，真正的首腦終於



出現，原來他亦是警務人員！他立命令叫所有手下向三人開槍，幸好其上師能及時前來阻止，而這個因為一件明星緋聞





而展開的黑幫殺人滅口事件，也真的宣告結束了。

結局條件



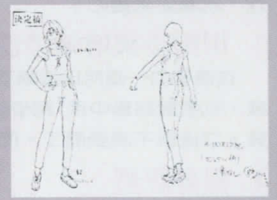
在本作中要故事進入結局並不難，基本上只要在沙紀進入宴會時已能在此時進入結局，不過結局當然是Bad Ending啦！雖然結局有很多，而且還能於開始遊戲後不久就可出現，但若要取得Good Ending的話，就非常的難了。要取得Good Ending，最基本就是沙紀一定不可以她的同伴死亡(情報屋的老伯除外)。

不過其實各位在選擇決定時，只要利用以下準則來選擇，各位便能救回沙紀的命了。首先就是不要害怕，不論沙紀遇到任何情況也不要「心虛」，只需把自己當作成一個普通人便可；其次就是要堅持自己



的信念，身為記者的沙紀為了要將事件報道出來，即使面對危險也不能輕易將重要資料交給別人；最後就是要相信別人，由於以沙紀的力量是不能對付黑幫的，因此當幫助她的人叫她逃離現場時，她就一定要離開，否則就會連累他人一同送命了。

完成後的禮物



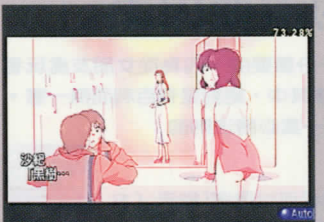
在Menu畫面內的「Replay」和「Presents」，可說是遊戲完成一次後才能使用的「贈品」。「Replay」是讓玩者重溫整個故事的模式，只

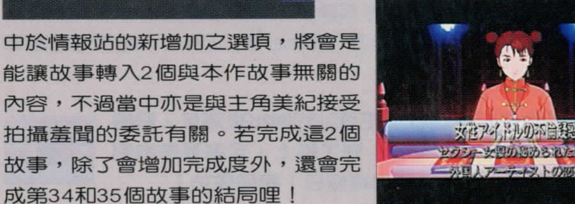


要玩者在完成遊戲時將結局儲存便可。當中會將玩者在遊戲中作出選擇時的畫面剪掉，將故事整理成有如一套動畫般，而當中的「Skip」和「Log」的功能仍然存在。至於「Presents」是讓玩者觀賞遊戲內有關資料，當中有設定集、顯示玩者所得之結局和收聽遊戲的音樂，不過要取得所有資料就要靠各位的完成度了。

分歧故事

當完成度高的話，故事內的選項可是會有所不同的啊！雖然它基本





上是不會直接影響故事，但加插了這些選項將會令故事更加生動。其中於情報站的新增加之選項，將會是能讓故事轉入2個與本作故事無關的內容，不過當中亦是與主角美紀接受拍攝羞聞的委託有關。若完成這2個故事，除了會增加完成度外，還會完成第34和35個故事的結局哩！



TEXT BY：時雨

PS2

生產商：KONAMI
售價：OPEN價格
容量：CD-ROM
記憶：400KB
發售日：發售中
SPT／1-2P

實況POWERFUL棒球 7

教你「成功模式」中成功的秘訣

日本最受歡迎的棒球遊戲《實況POWERFUL棒球》，它的正統系列《7》經已在PS2上推出，相信各位棒球迷又會有一輪激戰了。今集的最大特色，除了畫面質素大幅提升了之外，在「成功模式」中12隊球隊各自都有自己獨有的EVENT，單是要完全試過它們也要費上一番功夫了！



◆不愧是PS2，高解像度的畫面非常奪目

序盤基本育成法

初次玩「成功模式」的人，對如何育成一個優秀的球手時，總會覺得無從入手。但其實序盤的訓練是有一套基本的步驟的。

1. 查看自己的能力

玩者最初的能力對育成的效果可是十分重要。如果玩者發現自己的人物有些致命的缺點，例如是「喜歡偷懶」(サボリぐせ)或「無SENSE」(センス×)，不妨放棄他再新開始過。



2. 有病淺中醫

如果玩者身上有病，就應該盡早在醫院治好它。否則疾病會對練習的效率有很大的影響。如果多次求醫無效，就重新來過吧！

3. 用跑步來增強體質

在最初的一個月玩者絕不會受傷，但為了日後的訓練，玩者最好集中用「跑步訓練」(走り込み)來加強體質，之後就不易受傷了。而且「跑步」能給二軍教練極良好的所象。

4. 提昇評價



只要玩者不斷跑步，應該就能在第一年的「新人ALL STAR比賽」之中出場，這對增加經驗值和教練評價都極有幫助。成績好的話，在第一年就昇上一軍也不是夢想！

戀愛也是成功的重要因素

在「成功模式」中，談戀愛也是十分重要的，因為從女朋友處玩者往往可以獲得特殊能力，只要不沉迷其中，絕對是有百利而無一害。而要成功認識女朋友，其實也是有一套必勝法則的：

1. 先在電話傾吐心事

在打電話到女孩子的家裡時，玩者可以選擇「談天」(おしゃべり)、「傾吐心事」(悩みを相談する)和「約會」(デートに誘う)三項。一開始時玩者應先向女孩子「傾吐心事」三四次，給予她好的印象。

2. 在約會時告白



當女孩子對你有好感時，便可以約她出來遊玩，記得選擇女孩喜歡的地方約會喔！到了晚上，玩者要帶她到「拍施聖地」著場，然後趁機向她告白！祝你成功！

「成功模式」的目標

今集玩者在「成功模式」的目標，是要在最短的時間內取得球隊一軍的正選位置。為此玩者要努力在練習中有好表現，並爭取出賽的機會。否則隨時有被解僱的危險！

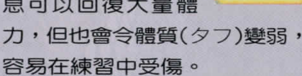
「成功模式」中各個ICON的意義

◆練習

作為棒球選手，練習絕對是最重要的一環，使用率當然也最高。根據練習的內容玩者的能力值會有所升跌。

◆休息

想回復體力時的主要行動。雖然休息可以回復大量體力，但也會令體質(タフ)變弱，容易在練習中受傷。

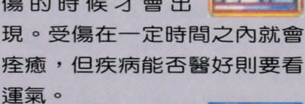


◆遊玩

和隊友或者女朋友出外遊戲玩，好彩的話隨時會取得特殊能力，而且可以增加自己的決心值(やる気)。

◆醫院

在自己有病或受傷的時候才會出現。受傷在一定時間之內就會痊癒，但疾病能否醫好則要看運氣。



◆能力提昇

當玩者儲起了經驗值，就可以在這裡選擇自己想提昇的能力值，或取得特殊能力。

◆特訓作成

今集的新系統。玩者可以將各種道具和基本練習組合，以開發其他更有效的特訓方法。留意道具在組合後就會消失。

◆SYSTEM

SAVE和改變OPTION就是在這裡進行。如果玩者不使用這裡的SAVE指令就離開遊戲，下次進入遊戲時玩者的能力值將被削弱，因此各位不能用「SAVE&LOAD大法」了。

◆DATA

在這裡玩者可以檢查自己的能力，和隊中其他人、教練和女朋友對自己的評價。

玩者的青梅竹馬——法仙光

身為空中小姐的法仙光，是玩者學生時代已經認識的好友。在四名女孩子之中，她是最容易成為女朋友的一個。玩者想遇到她，只要一個人到街上玩就可以了。



二軍教練的女兒——美幸

美幸是典型的黃花閨繡。興趣是和愛犬「蜜柑」到公園散步，喜歡入廚，對主角可說是千依百順(成為了女朋友之後)。要認識她可能要靠少許運氣，因為替她尋回愛犬的EVENT是隨機發生的。

電視體育新聞報導員——桐生楓

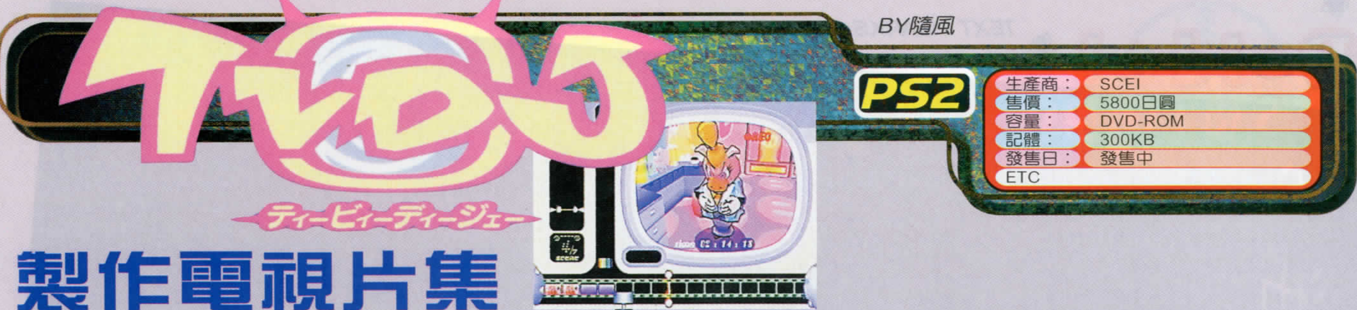
電視節目「POWERFUL SPORTS」的人氣報導員桐生楓。論條件是四名女孩之冠，要追求她可是要一番功夫。她喜歡看愛情電影，而討厭動作和SF類的電影。她衣著講究，但卻對煮菜一竅不通。玩者要遇到她，基本只須不斷練習。

恐怖之女——姬野可憐



玩者的狂熱FANS，但相信沒有人會想主動認識她吧！要遇到她，玩者要先看過兩個RANDOM的EVENT(分別是在練習場附近和自宅附近)，在第三次看見她時，她就會主動將電話號碼告訴你。

BY隨風



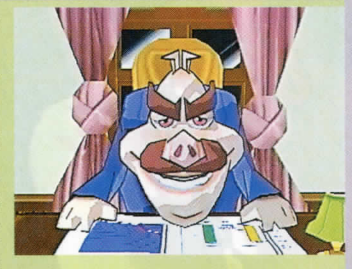
製作電視片集話咁易？

加油，靠你喇！－

節奏急速的社會，人們的神經越來越緊張。為免壓力太大，很多人也會於休息時做一些輕鬆的事情來鬆弛神經，例如看電視，令到電視差不多成為每個家庭的必需品。正因如此，電視台的競爭亦十分大，其中有一間名為「BBB TELEVISION」的電視台因為收視一直很差，所以決定進行大改革，玩者現在就要進入BBB，幫助它重建聲威。

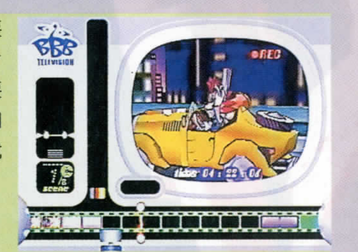
遊戲流程－

剛開始會播放一段動畫講述現在「BBB TELEVISION」的情況，跟著便正式開始遊戲。遊戲開始後可以選擇練習模式或直接開始，若直接開始的話難道會較高。遊戲會以自行播放影片以及玩者剪接影片來交替進行，當整段影片完成後就會由頭播放一次並給予玩者分數，各位可以慢慢欣賞自己的「傑作」！



玩法？？－

遊戲一共分為四章，每章皆要完成數段影片的剪接、而且該影片得出來的分數要高於遊戲的最低要求才算完成。每段影片皆分為數個小節，每個小節有八格，而玩者就要選擇放多少格影片在該小節上，





玩者隨了可以自行決定外，有時候小節中已經設定了需放的格數，此時就要跟著指示做，否則就會減分數柱。而分數柱的用處是，假如玩者完成了該段影片但分數還未夠最低要求就要重來。

特技效果－

在上一段提過的分數柱，若玩者在完成該段前分數柱已經全滿的話，到重新播放的時候，該段影片就有可能會出現分格、剪影等特技效果，除了影片看上去更有吸引力之外，連所得的分數亦會大增呢！



每章故事簡介－

第一章：THE CODENAME 777

此章故事講述邪惡的組織想以放射能污染地球，而主角777得到情報後，便立即前往敵人的基地以阻止他。但到達後很快便被發現，並展開一輪槍戰，雖然到最後主角能夠於槍林彈雨中逃脫，但女朋友卻不幸被脅持。當救出女友後敵人亦藉機逃走，幸好到最後被777追上並攻擊，成為打倒敵人。



第二章：RABBIT TELEPHONE SHOPPING

此章則是講述這是一個電話購物的節目，今次節目準備出售的是清洗劑、跑步機及幸福造夢器。可是當中卻不斷出錯，發生了很多好笑的事件。例如介紹清洗劑的人把牆壁、地板等「洗」破了，而介紹跑步機的豬小姐更因為跑得太激烈而身受重傷，幸運造夢器雖然沒什麼事發生，但會不會一夢不起就不知道了。



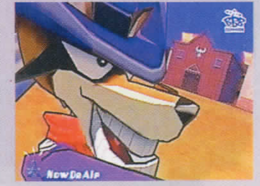


第三章：WOODY'S LOVE LETTER

郵差WOODY愛上了賣花的小姐，初次愛上別人的他像一個青澀的小男孩似的，寫了一封情書想要表達愛意。但天公不做美，當他準備把情信交給賣花小姐時，先是WOODY手上的信被吹走，之後又因為想拾信而衝出馬路，最後更跑到戰場去。禍不單行，當他終於拾回情信後，竟然變成「愛人結婚了，新郎不是我」的情況，嗚呼哀哉…

第四章：TERRY THE KID

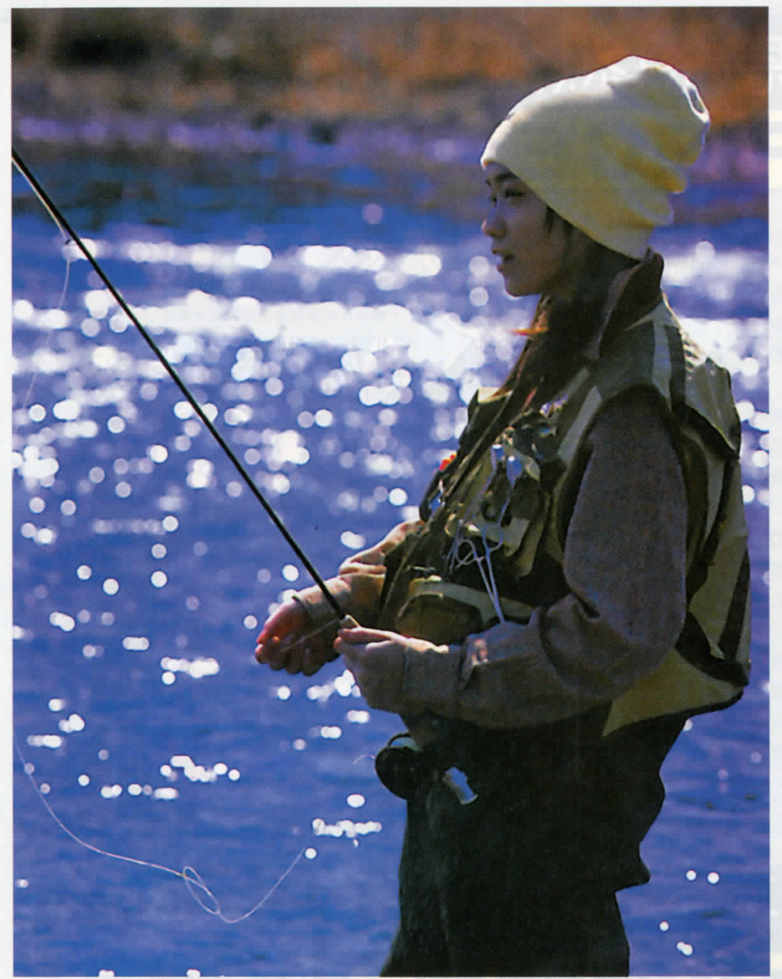
此章發生於西部的一個小鎮上，因為此鎮的保安官被收買了，令到小鎮終日讓壞人胡作非為。小鎮上有一間酒吧，當中有一位可愛的女孩，某次壞人調戲她時遭到反抗，老羞成怒的壞人便把女孩及其母捉住並綁起。此時主角出場跟壞人決戰，結果當然是獲得勝利，並連女孩的心都俘虜了。





Ikewaki Chizuru

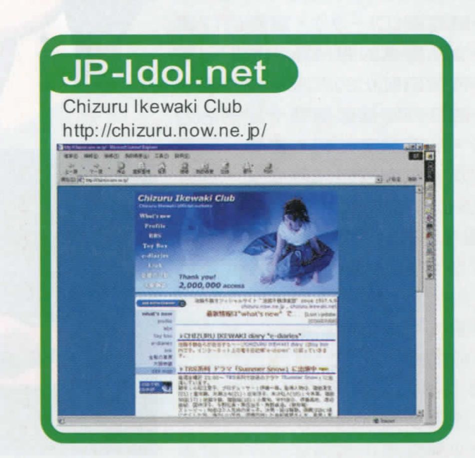
本名：池脇千鶴/Ikewaki Chizuru
出生日期：1981年11月21日
年齡：18歲
出身地：大阪府
星座：天蠍座
身高：155cm
血型：O型
三圍：B80 W55 H85
興趣：K-1觀戰、烹飪
專長：鋼琴演奏、排球







憑著電影「大阪物語」一炮而紅的池脇千鶴，繼香港人熟識的「世紀末之詩」、「美人」，及香港沒有播過的「あ・うん」之後，已有半年多的時間沒有她參予演出的劇集了。但不要以為池脇在這段期間偷懶，其實她是忙於拍廣告，而當中更為松下電器演出了多個產品廣告。不過現在各位亦可能有機會再次見到池脇的演出，因為她有份演出接下來的夏季日劇，而且更是當中最矚目的《SUMMER SNOW》，飾演堂本剛(夏生)的妹妹一篠田知佳，到底她的演技有沒有進步，相信很快就可以看到。此外，其第二套主演的電視《金髮之草原》亦將會在今年秋季初上畫，而今次又會否像「大阪物語」一樣奪得多個獎項。



組員：《ANGELIQUE》派隨風

海盜船上的恩恩怨怨
ONE PIECE

逢星期三於日本富士電視台播放

於少年漫畫「少年JUMP」連續中的人氣漫畫「ONE PIECE」早已在日本播放了一段時間，不知道當中的角色動畫化後有沒有變得更帥氣呢？雖然香港的朋友未能欣賞到動畫化後的「ONE PIECE」，不過亦可從筆者的介紹中，暫時望梅止渴一下吧？

這套漫畫的主角是希望成為海盜王的路飛，而其他角色包括有山治、奈美等，每個角色都有鮮明的個性及往事，就好像山治跟卓夫表面上好像不和，但山治最後還是為了報恩而留下為卓夫工作。

而動畫當中亦會出現不少逗趣的戰鬥畫面，例如山治的「飛踢功」是因為不想令擅長做飯的雙手受到傷害，而使用雙腳來攻擊別人。又或是一大群海盜蜂擁而上的畫面，這些情況都是在此作中常見的畫面。

而喜歡此作的朋友，除了可以靠漫畫或動畫來更了解此作之外，亦可以跟角色們一起玩遊戲。因為它將會於7月19日於Wonder Swan推出遊戲，而購買初回限定版的話更能得到主角路飛、奈美、山治等人的咭牌，而其他角色的咭牌亦可以100日圓4張的方法得到。



◆為什麼奈美會突然臉色大變？

◆廚師吸煙，這樣子不對的！

◆上呀！衝呀！斬開你一件件…

◆帥氣的廚師山治

◆唏！看我的無敵飛踢

◆一見面就吵架，破壞印象呢！

◆嗚…真令人羨慕的奈美

美女駕駛員，人不可貌相
EX駕駛員

推出日期：7月25日
售價：5000日圓(DVD)

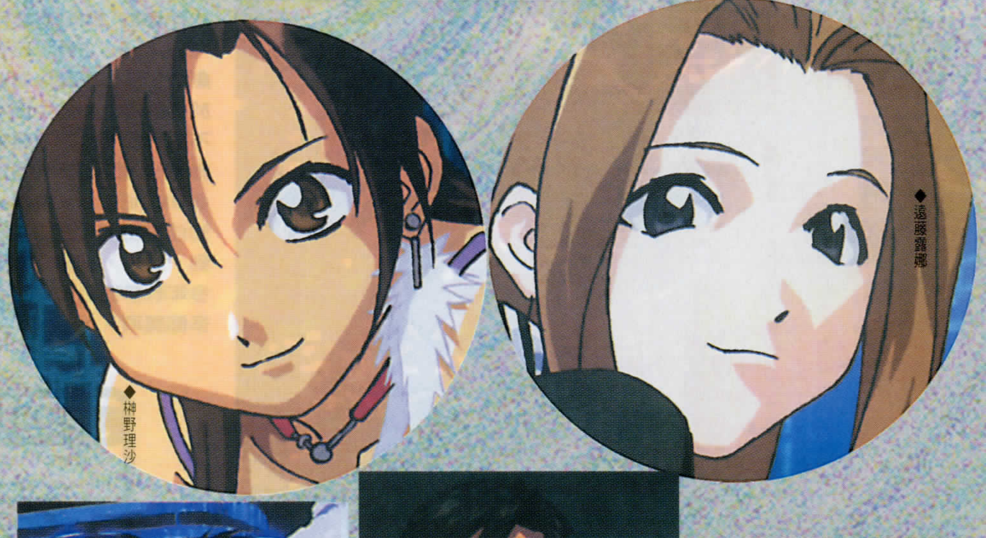
STAFF

企劃・原作・人物原作：藤島康介
監督：川越淳
劇本：藤田伸三
人物設計・總作畫監督：浜崎賢一
人物制作：アクタス

大家還記得以女警為主題的動畫「逮捕令」(港譯「皇家雙妹嘜」)嗎？雖然內容有些誇張及惹笑，但兩位美女警員夏實及美幸的確又深入民心。而今次介紹的作品同樣圍繞著兩位美女，亦同樣由藤島康介先生所企劃。不過其職業不再是警察，而改變成駕駛員。到底兩位美女會遇到什麼事情？現在就跟大家介紹！

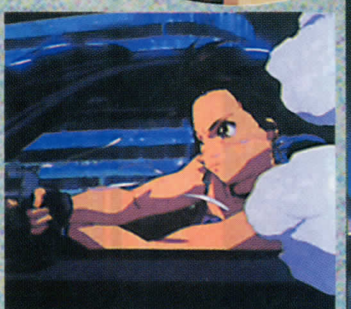
這兩位駕駛員分別是榊野理沙以及遠藤露娜(ローナ)，這兩位17歲的少女所身處的舞台為20世紀已差不多完全自動化的未來。理沙是一位不論任何時候都衝勁十足的活力女孩，卻很很害怕細心思考。而露娜則是處事冷靜的成熟少女，跟理沙剛剛成對比。

理沙跟露娜的工作是每天駕駛著名車在街道上奔馳，追逐著暴走族，目的是令他們的車不能再走動並停車。可是她們所使用的車並不是一般的車，而是特殊的自動車。這種工作並不是所有人都可以勝任，因為自動車的操作並不容易，而理沙跟露娜正好有著操作自動車的技能。



◆遠藤露娜

◆榊野理沙



◆每天都過著追逐暴走族的生活。



◆理沙：「交給我就行了」



◆無論何時都十分冷靜的露娜。

今個夏日卡通陸續上演！

上期曾經為大家介紹過暑假時將於日本上映的映畫，可是全部都在日本上映，知道了也沒用處。可是今期相信各位會比較感興趣，因為筆者將會為大家介紹一下於暑假時播放的卡通片(嗚，筆者也想放暑假)。好了，事不宜遲，開始！

《心動季節》：大家還記得《他和她的事情》這套漫畫嗎？它現在終於在香港播放了！故事講述女主角宮澤雪野是一位虛榮心強的女孩，為了得到各位的讚美而刻意令自己變成優秀。後來發現原來男主角成績優異有馬總一郎也是虛構出來，於是兩人決定做回自己，不再偽裝。後來兩人慢慢發展成情侶，亦認識了很多好朋友，每位朋友都算是「主角」—他們人生的主角。這套有笑有淚，隨時會發生於你我身邊的動畫將於7月8日開始，逢星期六於上午11時55分於無線翡翠台播放。

《TO HEART》：《TO HEART》這套動畫相信大家不會太陌生，除了曾在PS上推出過遊戲外，動畫化後亦是一套頗受歡迎的作品。此作的故事圍繞著神岸明跟悟之，兩人之間是青梅竹馬的關係。由小時候便一直在一起的兩人，浩之一直對明存有好感，而明亦對浩之有著微妙的感覺。到底兩人能否成為情侶？在這偌大的校園中，兩人又會發生什麼事？這套校園青春喜劇將會於8月15日開始，逢星期一至五上午10時45分於無線翡翠台播放。

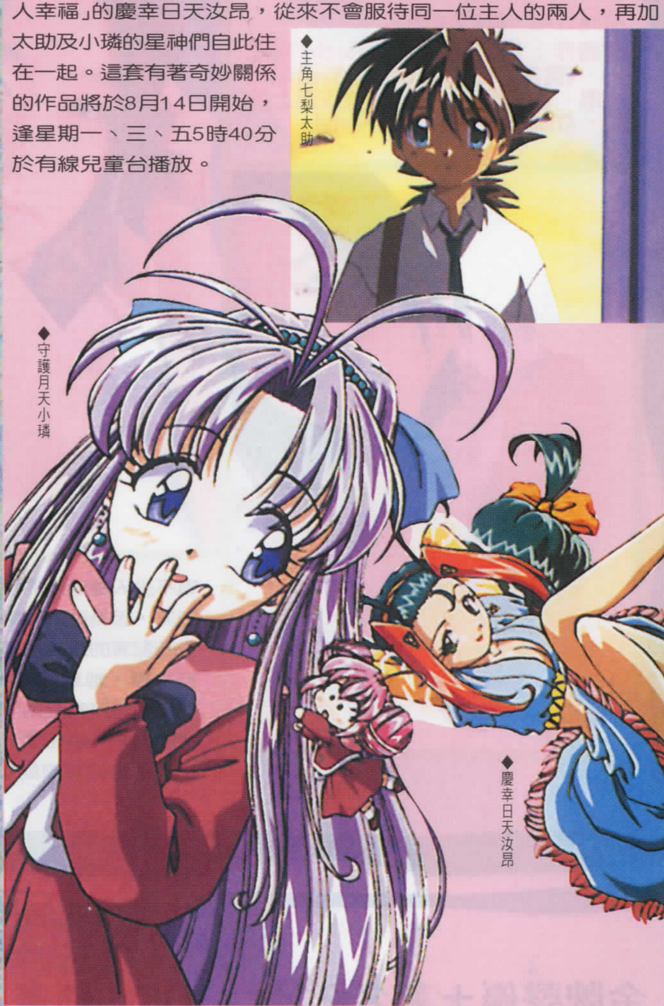

◆到底明在跟誰聊天？那甜蜜的樣子…

◆可愛的女主角神岸明


◆將來重溫照片時，會是一個還是二個人？


◆明的心意能向浩之傳達嗎？

《守護月天》：《守護月天》是另一套由漫畫改編成動畫的作品，由不斷推出的精品就可得知此作的受歡迎程度。此作的主角是一位名叫小璘的精靈，她原本在支天輪沈睡著，某天被她的主人—七梨太助呼喚出來，因此守護月天小璘就擔起「保護主人」這重任。本來這沒什麼，但後來太助竟然又從黑天筒中呼喚出負責「給予主人幸福」的慶幸日天汝昂，從來不會服侍同一位主人的兩人，再加太助及小璘的星神們自此住在一起。這套有著奇妙關係的作品將於8月14日開始，逢星期一、三、五5時40分於有線兒童台播放。


◆主角七梨太助

◆守護月天小璘

◆慶幸日天汝昂

《迷你女神》：大家喜歡《我的愛神》嗎？如喜歡的話，此作品一定能得到各位的青睞。因為此作正是《我的愛神》的「Q版」，貝璐、烏璐及絲璐的樣貌亦年輕了不少(笑)。而內容方面則會以搞笑為主，就像故事剛開始，烏璐就為了幫老鼠仔小岩找老婆，而為他占卜一下，結果竟然說小岩的最佳對象是已有對象的水煲小姐，真是弄得一團糟呢！輕鬆的《迷你女神》將於8月13日開始，逢星期六上午9時55分於無線翡翠台播放。

而其他的動畫還包括有《超魔神英雄傳》、《遊戲王》、《機甲小寶》、《勁爆BOM BOM彈珠人》及《扭計小霸王》等，全都是非常吸引的名作。不過各位可別只顧看電視，而忘了各位的暑期功課呢！(笑)

還有映畫看！

除了卡通之外，亦有一集完的映畫播放，《機動戰士》系列將會有六集，全都是於晚上10時20分於無線翡翠台播放，而播放日期請觀看下圖。而有線亦預定於8月播放《超人迪加電影》，各位有興趣的朋友請自行參閱時間表吧！

日期	片名
7月3日	《大地上的高達篇》
7月10日	《哀・戰士篇》
7月17日	《進化・新類型篇》
7月24日	《馬莎之反擊》
7月31日	《高達F91》

VOICE FILE

Pro File

Text：小璘

椎名碧流（SHINA HEKIRU）

出生日期：1974年3月12日
星座：雙魚座
血型：A型
出身地：東京都
所屬公司：Art Vision
代表作：《魔法騎士Rayearth》獅堂光、《偶像防衛隊Humming Bird》取石水無、《YAT安心！宇宙旅行》天上院桂、《Twinbee Paradise》Pastel





這次要為各位介紹的聲優，相信有留意聲優的朋友也會認識，因為這位女聲優是舉行最多演唱會，而亦在短短幾年的聲優生涯中推出過多隻CD，她就是椎名碧流了。

椎名碧流主要為人所共知的地方，就是有關她唱歌方面吧！的確，在她的歌唱方面真的表現得非常出色，先有在97年能夠於日本武道館舉行演唱會，（各位可知道只有著名歌手才會在那裡舉行演唱會，一般聲優也只會於比較小型的地方作表演）繼而又與著名日本樂隊Luna Sea的鼓手真矢合唱名為《漂流者》一曲，這些機會，真的連現在最人氣的聲優也不能遇到哩！而由此亦可證明椎名碧流真的是名不虛傳的。



說回她的「正職」——配音，有不少人聽過她的聲音後也會說是「雞仔聲」，這亦無可口非，因為她的聲線根本就是這樣。（笑）所以她一直以來所配演的角色也是天真無邪的少女，就如獅堂光和取石水無，她真的能將這類角色的可愛純真性格顯露出來，這個雖然是她「雞仔聲」的優點，可是就好像局限了她的配演角色範圍，因而亦變成是她的缺點。希望日後能聽到她的聲線能夠有多方面的發展吧！

News File

金牌聲優＋著名紅星＝3DCG動畫

一套由日本電視台制作的3DCG動畫電影《海之Aurora（海のオーロラ）》，即將在8月上旬於日本公映。而最近就公佈了擔任此作角色的配音員，當中竟發現全是由著名聲優和演員所負責，其中就有奧菜惠、石田一成及其父石田純一配演此作的3位主角，另外還有林原惠、古川登志夫、千葉繁、神谷明和田中秀幸配演其他角色。可見除了在畫面上下了不少功夫外，對於聲音方面亦製作認真，真的是視覺和聽覺的享受。





新聲優Artist？！

在聲優界中，又有一位新人崛起了，他就是子安武人了！為何會這樣說？其實是他最近以新型象、新名字向各位見面，他那藍色的頭髮和紫色的指甲非常妖野，相信這型象又會迷倒不少可愛少女。而他現在就以「ZAZEL」為名，推出CD、海報、電話咭等精品，各位途不過他魔掌的少女（笑），就不會錯過他往後的精品大行動了。

CD-Broswer

Back Forward Stop Refresh Home AutoFill Print Mail

Address: http://CD-Broswer go

Favorites History Search Scrapbook Page Holder

Breakin' out to the morning

主唱：speed
發售商：avex asia
編號：TFJCDS-003
發售日：發售中
價格：600日圓



《Breakin' out to the morning》是speed後期推出的大碟來，當中所收錄的歌曲並不多，一共有三首，包括有大碟主題曲「Breakin' out to the morning」、「Adam & Eve」和「EVERYDAY,BE WITH YOU」。雖然這三首歌曲也不算新，但依然是筆者喜歡的類型。speed的歌曲也有一種特別的地方，便她們即使是唱得那麼的快，但她們的聲音都很清楚，這是因為她們以四把聲音，去配合歌曲中不同位置的音調，所以出來的效果十分理想。其中「Breakin' out to the morning」是日劇《非洲之夜》的主題曲，「Adam & Eve」是日本眼藥水的電視廣告歌來，而「EVERYDAY,BE WITH YOU」則是日劇《恐怖童話》主題曲。所以有似曾相識的感覺也一出奇。(小悠)

樂評分：6分

薩爾達傳說 姆沙拉之面具 ORIGINAL SOUNDTRACK

遊戲：薩爾達傳說 姆沙拉之面具
發售商：PIONEER LDC
編號：PICA-2006
發售日：發售中
價格：3675日圓(2枚組)



《薩爾達傳說》的音樂一向動聽，那首幾乎是所有機迷都認識的主題音樂更是經典中的經典。不過上一集N64版的《薩爾達傳說 時之笛》卻沒有採用這首歌曲，令整體感覺失色不少。幸好這首歌在《姆沙拉之面具》中復活了，筆者認為買這隻CD只是聽這首歌也值得！(誇張……)說說其他歌曲吧！今集可能是為了配合遊戲整體比較陰沈的IMAGE，許多歌曲都不太搶耳，例如四座神殿的音樂就是了。即使是野外的音樂，也脫離不了這種陰沈的感覺(DISC 2的音樂更為明顯)。不過當中也有很出色的作品，例如OPENING和《面具商人之歌》就是了。又例如《CLOCKTOWN》第一、二、三天的音樂雖然都是用同一曲調，但編曲和節奏都有很大分別，聽起來十分新鮮。(時雨)

樂評分：7分

Japanese pop

juice



主唱：B'z
發售商：ROOMS RECORDS
編號：BMCR-7043
發售日：發售中
價格：1020日圓

題目的juice有什麼意思呢？想像成液體方面的話相信不是作者的意思吧。在這首歌曲完結時會將juice的用超低音唱出，令人感到奇怪的不安感……這首B'z新作是用了結他和KEYBOARD合奏的，歌詞是講述夏天的蟬鳴。

New song

主唱：AIR
發售商：PLAYEND
編號：RTCR-1009
發售日：發售中
價格：1020日圓

這個題目十分有趣啊，直稱為「新曲」。今次AIR的新作於作品上和作詞上用上326BMP的結他演奏。歌曲有人們予測不到的結他演奏速度。這種高速的演奏方式是AIR近來很少有的，相信這便是New song的原因。

STAY AWAY



主唱：L'Arc~en~Ciel
發售商：KING RECORD
編號：KSC2-323
發售日：7月19日
價格：1223日圓

以豪邁爽朗的歌曲見稱的L'Arc~en~Ciel，許多作品也是十分令人震奮的。今次的作品也不例外，「STAY AWAY」也同樣是這種歌路，不過收錄在大碟另一首歌曲「get out from the shell」卻是完全是不同風格的作品來。

右手

主唱：canna
發售商：SONY RECORD
編號：SRCL-4855
發售日：發售中
價格：1223日圓

時歷9個月後，canna終於推出了一系列的第5隻Single。一到夏天大家也改變一下風格，去創作一些輕鬆清爽的作品。一個收錄了三首歌曲，包括「右手」、「那夥子」和「撈金魚」。

Summer Tribe



主唱：Dragon Ash
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-5146
發售日：發售中
價格：1260日圓

一舉手一投足也十分注目的Dragon Ash，於今個夏天又再有新作登場了。追隻大碟的名字叫Summer Tribe，音樂之中除了以輕快的韻律帶出很重的夏天氣息。另外這大碟還收錄了SHIN和SHIGEO合作的EPISODE2。

SUMMER TIME KIDS STORY



主唱：Sentimental Bus
發售商：EPIC RECORDS
編號：ESCB-2159
發售日：7月19日
價格：1223日圓

Sentimental Bus是一隊擁有強烈夏季氣息的組合，而今次進出的新大碟當然也有這個色彩了。樂韻在普通的KEYBOARD中帶有變化。除了收錄「SUMMER TIME KIDS STORY」外，還有「Anything about you」和「Howe do you do？」。

台風Generation-Typhoon Generation



主唱：嵐
發售商：PONY CANYON
編號：PCCJ-00002
發售日：發售中
價格：1020日圓

這是新組合嵐所推出的第三隻Single。今次的Single跟第一和第二隻的Single有完全不同的另一種魅力。他們的歌唱路線也是和L'Arc~en~Ciel十分相近，作品多也是一些激勵性的歌曲，這次會嘗試唱慢歌呢。

光和風

主唱：CAO
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-22085
發售日：發售中
價格：1223日圓

CAO推出的最新EP，共收錄了三首歌曲，包括「光之風」、「monologue」和「星之空」。三首歌曲的樂韻也是充滿了跳舞的感覺，夏天除了陽光與海灘外，熱烈的舞蹈也是非常合適的。



TEXT：咸旦仔
意見收集站：
《gpgary@gameplayers.com.hk》

《CAPCOM VS SNK》等於《天下 VS 雄獅》？

《拳皇》系列一向是GAME書銷量的保證，但自從給行內人廣泛盛傳SNK已給一間日本波子機公司收購，以及香港分公司將於「拳皇2000」街機推出後撤走的關係，大家都可能對此作失去了信心，因此各漫畫商立刻轉向更多人期待《CAPCOM VS SNK》，並且能藉此同時畫到所有拳皇和街霸的人物。「天下」和「雄獅」有見及此，立刻將目標轉至《CAPCOM VS SNK》身上，一場版權爭奪戰亦由此而展開！

本地漫遊

夏偉義這個名字相信大家也不會陌生，尤其是他所編繪的《烈火雄心》和《俠醫夢行者》更是讚口不絕。闊別一年後的今天，夏偉義再次重出江湖並自立門戶，製作自己的漫畫《鏡花緣—暗天之戰》。夏偉義的畫功之高相信也不須多介紹，今次更已全新姿態出現，另人有耳目一新的感覺，相信大家必定會支持吧！

書名：鏡花緣—暗天之戰



編繪：夏偉義
出版：多維意像有限公司
售價：$13

故事介紹：自盤古以來便已得道的司象四神風仙、雷神、電母和雨師，祂們一直都安守本份，可是卻突然陰謀盜取控制三界的「三界儀」，其中風仙更大鬧百花林，不斷殺害花仙和傷害百花仙子，並要將蟠桃花種毀滅，百花仙子極力保護下也身受重傷，正當風仙施展最後殺著時，幸得觀音大士座前空行護法金童及時相救，才能逃過大難。金童原名善財，是牛魔王與鐵扇公主之子。被齊天大聖所攝服後，立願服侍觀音，以洗去阻礙聖僧玄奘取經之罪，這次出動是奉觀音大士之命利用楊枝甘露洗去星心狐的戾氣。金童發現風仙的惡行誓要抱不平，並與風仙對戰起來，就在風仙處於下風之際，雷神及時趕到還對眾人施以一記重擊，金童亦及時運起最強仙力擋下了雷神的重擊，雖然能將攻擊擋下了，但卻保護不到蟠桃花種，百花仙子得知蟠桃花種被毀非常擔心，因為王母娘娘的聖體沒有足夠蟠桃抑制傷勢，恐怕沒有足夠法力維持仙界秩序。王母娘娘的聖體受了傷？就在此時另一邊正趕往百花林的百果大仙也被電母所暗算而身受重傷。



「轉生之界」是仙緣已盡的仙家再度投胎轉世修道的地方，內藏六道輪迴之界。六道分別為天人道、阿修羅道、地獄道、餓鬼道、畜生道和人間道。今天卻有幾位不速之客到來那裡，二郎神發現了司象四神的陰謀，立刻帶同四大金剛到「轉生之界」捉拿祂們和取回三界儀。等待匯合雷神和風仙的雨師，被二郎神發現後，大戰一觸即發。雙拳難敵四手雨師漸漸處於下鋒，就在二郎神向雨師施以重擊之時，由於雷神和風仙及時趕到阻緩了二郎神的一記重擊，雨師才能被過一刀兩段之險，而金童亦同時趕到現場。雷神、二郎神和金童之戰，究竟會引發出一場怎樣的戰事？誰是天界最強？

國際漫遊

在日本大受歡迎之作，以大海盜時代為背景採用生鬼跳皮的手法，去描寫一班了不起的小伙子如何向著自己的夢想進發，在故事中更不時會有一些令人捧腹大笑的鏡頭，如此老少咸宜之作大家怎可錯過呢！而到現在為止共推了十三期，大家可到各大漫畫書店補購。

書名：ONE PIECE

編繪：尾田田一郎
出版：天下出版有限公司
售價：$28

故事介紹：這是一個大海盜時代。一班海盜為了尋找傳說中的海盜王葛魯多・羅渣所遺留下來的《ONE PIECE》，正舉起旗幟你爭我奪。一名叫路飛的少年，傾慕滯留在村莊裏的海盜團的首領撒古斯，而對海盜充滿憧憬。有一天路飛把撒古斯他們的戰利品「惡魔果實」吃掉，並為他帶來了終生不能遊泳的力量，及全身像橡皮般的神奇身軀。可是，過了幾天，路飛因激怒了跟撒古斯敵對的山賊團而被抓住，更被扔進大海中；就在海獸企圖襲擊遇溺的路飛時，撒古斯及時把路飛救起，可是他卻因救回路飛而失去了一隻手臂…

十年後，路飛把撒古斯送給自己的草帽作標記，獨自遠洋出海，目標是成為海盜王，偉大的旅程由此展開。



傳說開始了！路飛在旅途中結交了「山治」、「奈美」、「羅洛亞・卓洛」和「烏索普」這班各具所長的伙伴，更成為了一支戰無不勝的海盜團。路飛等人攀山過海，終於駛入「偉大航道」，那裏突然一條巨大鯨魚在他們面前出現，並把他們吞進胃裏。就在這時發生了一件事，神祕二人組為了狙擊這條鯨魚，而殺入牠的胃裏！路飛等人輕而易舉地擒下他們，並追問他們古洛卡斯鯨魚為何要在這裏等待牠的同伴。了解事情之後，路飛為了給鯨魚一個新的寄託，大膽地向牠挑戰，並約定會再回來看牠。沒有定下去向的路飛等人，決定前往神秘二人組的居所「韋士基山」。到達之後，眾人都沉醉於盛大的歡迎宴會裏，但到了晚上，氣氛卻變得詭異…沒錯，這裏就是犯罪集團獎金獵巴洛克工作社的巢穴！卓洛知道了實情後，獨自一人闖入敵陣…

漫畫出版時間表

天下

日期	書名	售價
7月20日	鋼 #1	$28
21日	球場幻想曲FANTASISA #1	$28
	浪客行合訂本 #7	精裝：$45平裝：$30
26日	PASSPORT BLUE宇宙少年夢 #4	$28
	OVER REV極速傳說 #13	$30

文化傳信

日期	書名	售價
7月19日	EX-am #32	$22
	多啦A夢 #26 (再版)	$30
20日	海猿 #6	$38
26日	EX-am #33	$22
	多啦A夢 #27 (再版)	$30
27日	ONE & ONLY #5	$38

玉皇朝

日期	書名
7月17日	花樣男子 #21
19日	魁！男塾 #3
	天子傳奇肆 #60
	STRAIN血統 #4
20日	神鵰俠侶 #34
21日	新著龍虎門 #8
22日	意外事件薄 #6
	神兵玄奇 #70
	玲蘭物語 #2 (完)
23日	打工仔金太郎 #4
	ODYSSEY #1
25日	月下棋士 #12
26日	刃牙 #13
	天子傳奇肆 #63
27日	美味關係 #13
	神鵰俠侶 #35

東立

日期	書名
7月17日	月光浪子 #4
	天才家庭 #5
	永遠守護妳 #5
18日	初吻 II #6(完)
19日	獸神之裔 #3
	明智少年之華麗燦爛事件簿（完）
20日	美女調查員 #10
21日	足球風雲 III #6
	呢喃春風中（完）
	愛的DON'T戀 #1
	純情房東俏房客 #5
22日	旋風棒球兒 #15
24日	雙界儀 #1
25日	蠟筆小新 #25
	第一神拳 #52
26日	雷神 #8

大然文化

日期	書名	
7月21日	寵物小精靈大捕捉 #2	$28
26日	魔偶 #11	$28
27日	魔術神童 #2	$28

Presented by：MS、小悠、小璘



「向北」FASHION BOOK~LITTLE WHITE

出版社：MEDIA FACTORY
原作：NOCCHI
售價：2400日圓

期待以久的NOCCHI畫集終於推出了，筆者可是他的Fans來呢。起初會覺得2400日圓有點貴，但想不到筆者在不同地區的同一家店子中，看到這本畫集的價錢相差有50元之多，所以大家在購買之前不妨到其他地方比較一下價錢。今次這本畫集收錄了200幅以上「向北」的原畫，包括當中8個角色的表情集、設定集、在日本動畫雜誌《Newtype》上連載的插畫和DC遊戲的宣傳插畫等等。稣除此之外還有原作NOCCHI的訪問，談談他的事業、嗜好、製作「向北」的歷程和CG作畫的心得。「向北」的製作總監督，廣井王子對NOCCHI的評價與對「向北」的期望。最後有在遊戲中為8位女角配音的聲優給「向北」和畫集的意見，包括川澄綾子、千葉紗子和南央美等等，分享於「向北」配音的趣事。這本LITTLE WHITE是NOCCHI出道以來第一本畫集，水準雖然說不上是十分好，但整體上也沒有令筆者失望，不論是否「向北」的Fans這本畫集也值得收藏。（小悠）





FINAL FANTASY IX設定畫集

出版社：集英社
售價：550日圓

由於最近的話題都集中於PlayStation遊戲《FINAL FANTASY IX》裡，所以有關它的書籍亦會推出，就像這本「FINAL FANTASY IX設定畫集」般，遊戲未出已搶閘推出，內裡很有多未曾在雜誌上刊出過的人物設定和世界設定圖，連ITEM、武器和MONSTER都一一收錄下來，絕對是FF FANS的收藏品之一，但是卻有很多無良商人籍著這個機會，將之抄至130多元，想買的讀者要小心，它只是550日圓（約港幣50元）(MS)。



封神演義(20)

原作：藤崎龍
出版社：集英社
售價：390日圓

由於太公望認為殺滅紂王應由武王親自下手，這才算是不受仙界干預的人間界的朝代更替；可是黃天化就不理太公望的阻止，並一意孤行準備去刺殺紂王，可惜卻落得封神的收場。最後，紂王終於被武王處決，從此殷代700年的王朝就此結束，取而代之，就是新的朝代——周。雖然周代已取替了殷代，但世界還未得到真正的和平；所以當周代的政治慢慢踏上軌道的時候，太公望等人便決定找妲己，與及真正操控著這個世界的幕後黑手，為此他們便前往蓬萊島，去解決歷史之道標這危機。(小璘)



CHRNO CRUSADE Vol. 2

出版社：角片書店
作者：森山大輔
售價：900日圓

由森山大輔作的「CHRNO CRUSADE」，在「月刊COMIC DRAGON」連載後已推出了第二本單行本，故事說到洛西特，原來他與CHRNO二人是從14年前的過去，並有一位身體虛弱的好友尊亞，可是他因被惡魔看中而取得強大力量，因而將少看他人石化。現在他重現在人間，究竟將會發生些甚麼事呢？(MS)



在遙遠之時空中 Complete Guide 浪漫草紙

出版社：KOEI
售價：1200日圓

與上期介紹的《在遙遠之時空中 京洛繪卷》一樣，也是收錄了此作的有關資料，例如角色個人資料等。不過當中不同的是，本書主要是集中於遊戲部份，當中介紹了遊戲的玩法、系統、敵人資料、每位角色適合使用的道具、提昇角色好感度的方法和此作所有結局的種類等豐富內容。另外亦有一些遊戲以外的有趣資料，例如八葉對其他成員的印象和每一章開始時所顯示的和歌之涵意。雖然此書不及攻略本般詳細，但也能讓各位掌握取Good Ending的方法。(小璘)

註：
1）本欄所列的售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅。
2）本欄所列出的書籍，可到日資百貨公司的書店訂購。

TOY RAIDER 突擊！MOBILE SUIT IN ACTION!



今次是Toy Raider第一期和大家見面，請大家多多指教。初次見面不如也介紹一下模型系列的老本行，BANDAI推出的GUMDAM。什麼？又是BANDAI GUNDAM？不不不，今次筆者介紹的和一般的BANDAI模型有所不同，是完成版的全可動模型，而非HG、MG、PG。這個稱為「MOBILE SUIT IN ACTION」的系列是BANDAI近來推出的完成版模型。說得上是完成版，當然是不用大家砌和上色啦！有點像BANDAI初期製作的GUNDAM模型，不過 現在的用料和造型也比當年的好。

今次拿來了這個系列的ZETA和大河原邦男作畫版GUNDAM與渣古為大家剖析一下。「MOBILE SUIT IN ACTION」系列的模型除了機體本身外也附有已上色的裝備，以ZETA為例，盾、激光劍、Grenade Pack（手部溜彈砲）、Beam Rifle、和ZETA專用的Hyper Mega Launcher也齊備，並附有各種不同類型的手腕去拿著不同的武器，基本可動模型的要求也達到了，雖然說是「可動」，但又不是真的可以左扭右扭，擺出不同的姿勢，畢竟它不是太過精密的東西來。

而大河原邦男作畫版GUNDAM與渣古除了於造型上比較像作畫的版本外，其他也跟ZETA沒乍什麼大分別，同樣附有各種配件和已經上色。「MOBILE SUIT IN ACTION」系列對於Fans和不懂替模型上色的朋友來說是不過不失，可是對一些組合模型的玩家來說，它的精密程度和上色水準便不夠細緻了。筆者會把它們當作一個擺設放在書桌上的，造一個小小的情景模型蠻不錯呢。此外，這個大河原邦男作畫版是一盒有齊GUNDAM和渣古的，而且裝備齊全，不知道大家會否放一個在家中呢？




◆「MOBILE SUIT IN ACTION」系列的ZETA GUNDM正面


◆ 背部的造型


◆ Grenade Pack可裝備在手臂上


◆ 有三種手腕來握緊武器


◆ 激光劍和Beam Rifle是基本的裝備


◆ 專用的Hyper Mega Launcher當然是重點啦！


◆ GUNDAM的激光劍和盾


◆ 大型的武器有火箭砲和激光長矛


◆ 渣古II的例牌武器·電熱斧


◆ 來個GUNDAM VS渣古II吧！

DVD PLAYER

MARIAH CAREY

「THE ONES」／「AROUND THE WORLD」

發售日：7月5日　發售商：SONY MUSIC
編號：SRBS-1402／SRBS-1401　價格：5300日圓／4800日圓





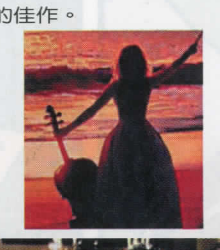
自1990年出道以來，MARIAH CAREY毫無疑問是世界第一的女歌手。她的唱片直到現在為止已經賣出了1億2000萬張，取得的金唱片、白金唱片更是不計其數。在日本，MARIAH CAREY也是少數極受大眾歡迎的外國歌手，她的唱片可以在日本賣過百萬隻，她的歌也曾成為日劇的主題曲！而最近日本方面就一口氣推出了兩張MARIAH CAREY的DVD作品。首先《THE ONES》是她的同名精選大碟之DVD版，裡面收錄了14首MARIAH CAREY的大HIT之作，包括了《FANTASY》、《HEARTBREAKER》和《DON'T WANNA CRY》等。本DVD除了收錄有她的MTV之外，還有些歌曲是以UNPLUG版本或現場錄音版本登場！而《AROUND THE WORLD》顧名思義就是收錄了MARIAH CAREY在世界各地舉行演唱會時的影像，全碟是由她本人親自監製，並收錄了4首BONUS TRACKS，當中包括了未曾收錄在任何VIDEO內的《THE ROOF》！





她比煙花寂寞

發售日：7月7日　發售商：日本HERALD　編號：PIBF-7079
價格：5300日圓　導演：安勒德加



演員：艾美莉沃森、麗素姬菲芙

《她比煙花寂寞》是一套描寫被譽為是天才大提琴手積琪蓮(Jacqueline du Pre)一生之傳記電影。她雖然已於1987年因為「多發性硬化症」(一種腦神經疾病)而離世，但她的琴音仍然是英國甚至是世界最出色的。積琪蓮的天才在年少時就已經鋒芒畢露，本來她是為了和姊姊希拉莉一同在台上演出才去學習大提琴，但她的才華很快就超越了姊姊，並在10歲時已獲得第一個音樂上的獎項。完成大學音樂課程後，翌年她在倫敦的一場演奏令她舉世知名。但成名的代價，就是她在往後的日子要在世界各地奔波演出。積琪蓮一方面不能放棄演奏，但她卻極渴望有像姊姊的平凡生活，和一個真正愛她的人。本電影在描寫人物的內心世界時非常出色，飾演劇中兩姊妹的艾美莉沃森和麗素姬菲芙也因此獲得了奧斯卡女主角和配角的提名，是一套難得的佳作。



BOY'S BE…1 初回限定版

發售日：發售中　發售商：PIONEER LDC
價格：5500日圓　監督：下田正美
聲優：鈴村健一、石田彰、石川英郎、白鳥由里等



在《週刊少年MAGAZINE》上好評連載中的青春愛情漫畫《BOY'S BE…》，早前已被動畫化，並於日本的衛星電視WOW WOW上播映。雖然我們香港的動畫迷無法看到，但現在《BOY'S BE》已推出了DVD版本，大家可以買回家慢慢欣賞了！



THE IRON GIANT

發售日：7月20日　發售商：WARNER HOME VIDEO
編號：DL-17644　價格：3400日圓
導演：布萊德柏德
配音：珍妮佛安妮絲頓、小哈利康尼、范帝索、克里斯多夫麥當勞



超級機械大我們在遊戲裡就看得多了，但一個有人性的機械人你又見過了沒有？《THE IRON GIANT》是一套借了本應無情的機械人來探討人性可貴的動畫。故事講述在一個平靜的小鎮中，最近出現了一些奇怪的事。鎮內許多用鐵造的東西如路牌、汽車等都有被咬過的痕跡。好奇的小孩歐佳發現這些都是一個巨型鐵甲人做的好事，但這個鐵甲人原來心地極之善良，歐佳和它更成為了好朋，可是鎮內的大人們卻要將之破壞……

鬼眼

發售日：7月19日　發售商：PONY CANYON
編號：PCBP-50219　價格：3980日圓
導演：譚切・沙也馬蘭
演員：布斯韋里斯、夏利祖奧士文



在去年奧斯卡金像獎中獲得六項提名的《鬼眼》，不只電影本身出色(有影評人稱它為90年代最佳的鬼片)，而且在市場上也是非常受歡迎，它的DVD在美國一推出，就售出了100萬張，另外還有100萬張被租去，實在厲害。在這隻DVD版的《鬼眼》中收錄了約60分鐘的特典影像，包括了片中未出開過的真正結局！和導演沙也馬蘭以前製作過的恐怖短片。



GP劇場

Presented by 伶

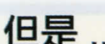
















Text by里繪



今期是我們《Game Players》改革號，所以這裡也改了欄名為《Game Painter》和轉轉Logo(連小妹的髮型也改變了)，不知各位認為怎樣？不妨告訴小妹一點意見。不過無論如何，這裡的投稿形式也沒有大改變，小妹仍是繼續歡迎收到各位的畫稿呀！





阿梅

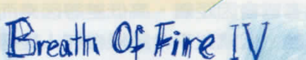
利用木顏色上色的技巧已有很高的水準，不論陰影和背景也花了不少心機，其中小妹最欣賞就是背景塗得很有耐性。但請留意一下人物比例，例如鼻子與面部不協調、頸太幼和肩膊太窄。



Alice

能夠將廣告彩開得那麼稀，但仍可以塗得那麼好看，小妹真的非常配服哩！咳、咳、還是說回正題吧！Alice經常也出現「頭大身細」的問題，特別出現在手部方面，好像太過細了。另外，畫面中的羽毛過多了，而且它們亦不太像羽毛，看起來有點怪怪的……

良





奧羚

利用「凌亂」(？)的線條來繪畫出角色的外型、作品名稱和上色的效果不錯，不過作為背景的月亮的上色方法則凌亂得不太美觀。雖然有很多東西畫在畫上，可是卻仍然十分單調，可能是沒有一個較大的主體在畫中，引致圖畫沒有特別的主題。

良

Lion

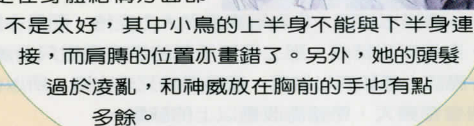
咦！？為何不將《心跳2》的隱藏角色也繪畫在畫中呢？這幅畫看來很像有關方面的宣傳海報，只是還欠此作的LOGO。人物的樣子OK，但略嫌有部份角色的表情太過生硬(特別是合上口微笑那些)；另外請留意頭髮光位部份的上色方法。

SOT II



所有線條也用木顏色來繪畫，雖然是不錯的上線方法，但由於整幅畫的上色太淺的關係，令人物未能突出起來，下次嘗試將上線條的顏色塗深一點吧！構圖方面太過空了，若果能CUT掉真帆旁邊的白雲會好一點。

千佳繪



整幅畫的氣氛很好，而人物的樣子也繪畫得不錯。但是在身體結構方面卻不是太好，其中小鳥的上半身不能與下半身連接，而肩膊的位置亦畫錯了。另外，她的頭髮過於凌亂，和神威放在胸前的手也有點多餘。

投稿須知

1. 畫稿大小不得超過29.7cm×21cm(A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 每期被選為「優」及「良」的畫稿，將得到稿費以作鼓勵；
4. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌Game Painter收」。

Reader's Land

主持人：時雨

《機戰ALPHA》到底好唔好玩?

To時雨先生：

你好，相信此信能夠刊之時，都已經有唔少人打爆隻《機戰ALPHA》，甚至可能打爆兩、三次都唔奇。雖然此GAME在香港很受歡迎，不過係日本就好似唔係個回事，畢竟一隻GAME出十年都係差唔多，每次加的新機又出新一隻，個故事又無乜改變，真係係人都玩到悶。今集作出了很多改變，就好像一隻新遊戲，但在下對此GAME的評價只是好壞參半。

首先講在下對《ALPHA》的不滿吧，最大的不滿當然是那個所謂的卡拉OK MODE，有聲無畫，得個噏字，都幾令人失望，因為當中實在有太多好歌。跟住就到系統方面，話就話改了做立體地圖，但仍然無方向概念，地圖又不能轉向，經常會給機體阻礙了視線，都幾麻煩。雖然加入了高低差，但在地圖上卻不明顯，只有很少地方比其他地方高，而且亦只差一、兩格，好似分別不大。而命中率、破壞率的計算方法已經不同以前，兩者皆會因距離、高低差等因素而改變，雖然這對在下來說並不是大問題，但就似乎令超級機械人變得更強。不只如此，真實機械人的勁招也要達到一定氣力才能使出，都幾難。故事方面可以說是返回原點，就連《第二次》也沒有發生過，正樹和甲兒等人互不認識，玩時真係有的怪，而且又要看重覆又重覆的故事情節，悶之餘又覺得好似玩緊《第三次》的故事。

彈了這麼多，都要讚少少的。首先，升LV沒有了上限(係《F》只能一次升五個LV)。新加入的指令和要素也不錯，好似那個「防禦反擊」，能令敵人的命中率變成100%，對著的比較弱的敵人用來加氣力就最好不過。其他新加的技量和強化部件也令遊戲性增加，而小烈戰機的能力也提升不少，兩部電磁俠可以分離後回復HP，超獸機神分離後也有一定的攻擊力，三一就可作分離移動，基本上只要主駕員未行動，合體後仍可繼續行動。那個熟練度系統經常要玩者做些高難度動作才能增加，的確令難度提高了。至於關數也是破了記錄，多達130話，分歧路線又多，要玩幾次才可玩晒，耐玩性算是不俗。

在下仲想講講市面上出售的《ALPHA》攻略，基本上大部份質素也是很參差，有的要是混水摸魚，不過即使貴刊做的攻略也不是太好(請恕在下冒犯)，可能是有太多關數和時間太少了。貴刊的攻略在下的感覺是篇幅不夠，仲一版講兩關，講得故事又講唔到戰略。由於作品多得引個，每關的EVENT也份外長(隨時仲長過戰時部份)。而且錯處也有不少，今集好似沒掩護和夢兩種精神指令，2回行動好似唔係反應200先有。

另外，今集也有很多細微的改變，那些BW兵和親衛兵也是強氣，而那些有名有氣的敵人很多也是超強氣。用了熱血或魂之後就不能再出現會心一擊，不過用了激鬥後都可以有會心一擊。經驗是根據破壞率來計算，又是有利於超級機械人。

傳聞此game會推出續篇，作為玩家當然大力支持，而且今集的故事又未完結，泰坦斯的結成，那二億五千萬的宇宙怪獸只消滅了99.89%，理論上應該上應該有廿幾萬，魔裝機神又未出齊，所以在下覺得出續篇的機會都幾大，希望能改善以上的缺點。

寫咗咁多都夠啦，最後想問此作為男、女主角配音的是誰？(請為在下解答)。

祝工作順利

FROM:LIM

LIM君：

你好，很高興又再收到你的來信。今次的話題也是《機戰ALPHA》呢……說真的，最近筆者收到的信十居其九都是討論《機戰》系列的，簡直令筆者以為香港人除了《機戰》之外就不會玩其他遊戲……SORRY，有點離題了。說回《機戰ALPHA》吧！有集正如LIM君所說，其評價的確是好壞參半，不過奇就奇在《機戰》雖然長出長有，但就仍然有大堆FANS支持，而且這不限於香港。LIM君說在日本《機戰》不是那樣受歡迎，但根據最新一期的《FAMI通》，《機戰ALPHA》的銷量足足有65萬套！絕對是近期所有遊戲之冠(不論是任何機種)。為什麼《機戰》可以經常保持高銷量？筆者相信這是因為《機戰》包含的動畫實在太多，不論是老一輩的動畫迷(巨大機械人)和新一代動畫迷(高達、EVA)也能享受它的樂趣。除此之外，喜歡機戰的人通常都至少是高中生以上，許多更是出了社會做事的機迷。他們的消費力高，自然也會推高《機戰》的銷量。

LIM君提到《機戰ALPHA》系統上的缺點，筆者絕大部份都十分同意。例如那個新的「立體地圖」就真是十分無謂，起初筆者還以為它會好像《TACTICS ORGE》般有強烈的高低差和方向感，誰不知出來的效果竟和以往的機戰幾乎全無分別，不如用回以前的算吧(我們編輯製作地圖時也容易點……嘻嘻)。故事方面，其實《機戰》一直都是在將同樣的劇情不斷循環再用，頂多是次序上作出少許改動，想跳出這個框框都真的十分困難。不過筆者想，《機戰》的玩者既然是動畫FANS，看多兩次名場面又有何所謂？(←無責任之表現)

不過今次《機戰ALPHA》筆者覺得它最成功的，是那個熟練度系統。雖然遊戲本身的難度降低了，但各位《機戰》專家仍然可以深入研究不同熟練度所帶來的不同後果，因此非常耐玩。不用說它有成130話之多！

說到市面上的《機戰ALPHA》攻略本，基本上筆者全都有看過。它們的質素和出版動機如何，相信大家都心中有數。對於LIM君給予本刊《機戰ALPHA》攻略之批評，相信不只是你，其他的《機戰》迷都會有同樣的感覺。筆者對此事也十分之無能為力，不過本人在日後會盡量確保類似《機戰》的遊戲之攻略質素可以保持《遊戲誌》一貫的水準。

以下是《機戰ALPHA》主角們的配音員名單：

ブルックリン——杉田智和
ユウキ——真殿光昭
リョウト——小林由美子
タスク——山口勝平
リオ——夏樹理緒
レオナ——高比良純
クスハ——高橋美佳子
リルカーラ——松本梨香

祝　長戰長勝！

時雨

投稿表格

姓名：……………………

性別：……………………

身份證號碼：……………………(　　)

地址：……………………

……………………

電話：……………………

(可使用影印本)

投稿須知：

◆ 本欄歡迎各類型的投稿，包括遊戲心得、遊戲的四格漫畫、遊戲界評論、笑話、甚至是古靈精怪的遊戲Screenshot等都可以。
◆ 來稿時請填妥上面的投稿表格，連同稿件一同寄來。
◆ 畫稿如要取回，請附上回郵公文袋；文字稿恕不退回。
◆ 遊戲Screenshot或CG請以JPG格式儲存，並用3.5吋磁碟寄來。
◆ 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「Reader's Land主持人收」。
◆ 來稿一經刊登，即可獲得$50~$200的稿費(視內容和字數而定)作獎勵，各位要踴躍來信啊！

CM HOUR

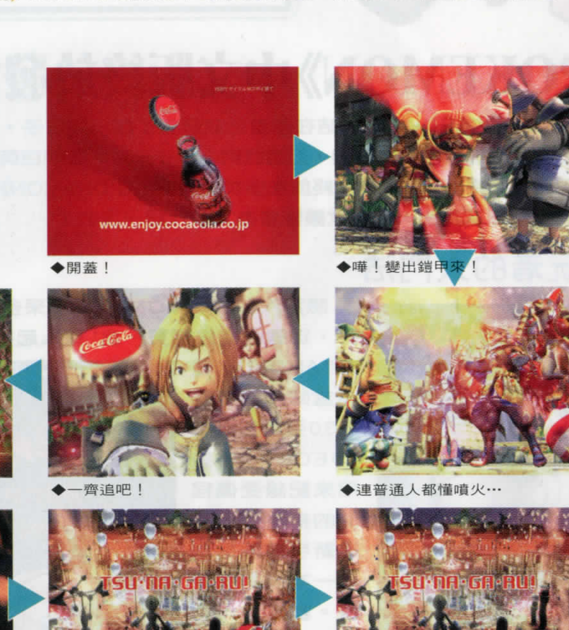
Text by MS、小璘

說過

會刊出《FINAL FANTASY IX》的廣告，當然會刊登出來啦！可能這個廣告就舊了一點，不過相信仍有些讀者未曾看過的，現在就讓各位看看今次《FINAL FANTASY IX》充滿魅力的廣告吧！去片！

FINAL FANTASY IX（PlayStation）

這個《FINAL FANTASY IX》的CM是SQUARE與可口可樂聯合製作的，CG動畫水準高之餘，還可看到一班活躍的FF9角色，當中包括了Zidane、Vivi、Adelbert和Gamet Til公主，而CM中的場地，就好像Alexandria的城下町般的景色，如果香港的可口可樂公司能和日本的一樣就好了！



◆開蓋！

◆嘩！變出鎧甲來！

◆連普通人都懂噴火…

◆一齊追吧！

◆不要走呀！

◆被走掉了…

◆全部都是由你來聯繫…（旁述）

◆可口可樂（旁述）

FINAL FANTASY IX（PlayStation）

同樣也是《FINAL FANTASY IX》的廣告，不過這廣告並沒與其他商品有關係，而是真真正正的FF9遊戲發售日廣告。這廣告的氣氛正好跟上面介紹的可口可樂廣告成強烈的對比，熱鬧、生動的畫面不會出現，當中只帶給人神秘、陰沈的感覺，將本作的主題完完全全的帶給各位。



◆Vivi為何下著大雨也躺在地上！？

◆能夠証明生存着嗎？

◆如果不能夠的話……

◆就會跟死夭沒有分別的了

◆Vivi用你的力量……

◆……去使出強大的魔法吧！

◆大家別忘了水晶的存在啊！

◆《FINAL FANTASY IX》準時與大家見面。

TEXT：時雨

決鬥場

大家好！由今期改革號起本TRADING CARD GAME(以下簡稱TCG)專欄「決鬥場」將正式開張營業，以後亦請各位多多指教！其實隨著《遊戲王》、《POKEMON》等TCG的興起，在香港玩TCG的人已越來越多，而且玩者的年齡更有下降趨勢，證明了TCG已不再是少數人的玩意。而本「決鬥場」則將會提供有關TCG的最新情報，例如新咭介紹、戰術運用、咭舖推介和比賽日期等，敬請期待！

《POKEMON》中文版終於發售！

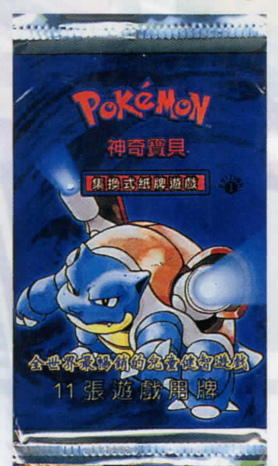
雖然英文版的POKEMON咭在香港已經發售了好一段日子，而且方便到在便利店都可以輕易買到，但始終對小孩子來說，要明白英文咭上的全部意思始終有一定困難。終於在多次延期後，《POKEMON》咭的中文版在上月正式推出。現在就讓筆者為大家介紹一下吧！

初玩者的入門法



◆《POKEMON》中文版STARTER

想進入《POKEMON》TCG多采多姿的世界，玩者必須先購買一盒「雙人起始組合」(STARTER)，在這盒咭內有兩副各30張咭的套牌(DECK)、一些用來記錄受傷程度的指示物、一本新手遊戲指南和一本規則說明書。基本上一切用來遊戲的物品在這「STARTER」中已經有齊，玩者可以立即試玩。不過由於正式的套牌需要有60張牌，所以玩者應該額外買多一些補充包(BOOSTER)來加強自己的套牌，以戰勝其他更強的對手。



◆《POKEMON》中文版BOOSTER

遊戲基本玩法

《POKEMON》TCG的基本玩法，可以說和GAME BOY上的《POKEMON》非常相似。玩者可以將手上的小精靈召喚至場上，然後為它們添加能量，再向對手的小精靈攻擊。玩者亦可以用一些稱為「訓練員」的咭去擾亂對手，或者是加強己方小精靈的能力，當玩者擊破了對手六隻小精靈的時候就算是勝出。遊戲涉及了許多戰術的要素在內，例如針對對手小精靈弱點攻擊，撤退的時機，和特殊狀態(麻痺、混亂)之運用等等。因此《POKEMON》是一套老少咸宜的益智遊戲。



POKEMON 咭解說

1.咭名和其種類
2.生命值和屬性
3.初版符號
4.小精靈的資料
5.小精靈的特技說明。左面的能量符號代表使用這招所需的能量，右面的數值則為攻擊力
6. 弱點之屬性
7. 抵抗力之屬性
8. 撤退所需的能量

稀有的閃卡

除了用來玩遊戲之外，《POKEMON》咭的收藏價值也十分高。例如在《POKEMON》的補充包中，玩者有可能會取得特別的閃卡，這些閃卡通常都是一些強力或者是有名的小精靈，非常稀有。另外今次中文版《POKEMON》由於是首次發行，在這些初版的咭上都印有「1ST EDITION」的字樣以示識別，就連普通的能量咭也不例外！比起英文版的咭，它們的價值自然較高。

◆初版咭上印有特別字樣，以保持其價值

◆隨STARTER附送的閃咭「怪力」

美中不足之處——譯名

筆者相信這套中文版的《POKEMON》在小朋友之間一定會掀起熱潮，但它唯一美中不足之處，是咭上的小精靈全部都是用台灣譯名，例如大家熟悉的比卡超就被叫做「皮卡丘」，奇妙種子則是「妙蛙種子」，就連《POKEMON》本身的名稱也是台名《神奇寶貝》！望上去總是怪怪的……

玩咭好去處

LEGEND CENTRE

喜歡玩TCG和網路對戰遊戲的朋友，現在又有一個好去處了！剛剛於6月24日開幕的「LEGEND CENTRE」，不單止位置就腳(從地鐵站行過去只需1分鐘)，全店佔地更達二千呎，並分為上下兩層。在上層的COMPUTER GAME CENTRE大家可以用極相宜的價錢租用電腦，來進行高速的網路對戰，如《RAINBOW SIX》、《UNREAL TOURNAMENT》和《DIABLO 2》等。而下層的CARD CENTRE則提供了約50個座位給咭迷對決之用。當然大家想要補充戰力(即是：買咭)這裡也是不會缺少的！實在是各位咭迷絕佳的聚腳點！



地址：九龍油麻地東方街6號地下
電話：27713307
*租用電腦須要入會，全年會費$50(第一次租機免費)。每小時租金$14，租全日則為$50


◆「LEGEND CENTRE」開張當日盛況


◆20台電腦進行網路對戰


◆《MAGIC》激鬥

TEXT：插花組隊長・SAKURA KI少尉

空想遊戲百科

櫻大戰世界 ～靈子甲冑～

今期是本刊的改革號，筆者很高興能成為首位編輯在這個新環節「遊戲空想百科」中，與大家談論一些和遊戲世界有關的事物。隨著DC版的櫻大戰推出，筆者很希望利用這個機會，和大家講解有關櫻大戰世界中靈子甲冑的起源和歷史，雖然遊戲中人物的造型和性格很特出，可是遊戲中的靈子甲冑，其實也是櫻大戰世界中不可缺少的東西。

靈子甲冑的簡介



靈子甲冑的另一個名稱是「蒸氣併用靈子力機關」，是由《神崎重工》負責研究和開發，把蒸氣動力機械和靈子力機關(把靈力轉化為能量的機器)溶合製成的人形戰鬥兵器。因為駕駛者乘坐時好像穿起盔甲一樣，所以被稱為「靈子甲冑」。它主要是用一種名為「SILSUIS鋼鐵」(シルスウス鋼)製成，這是在美國南北戰爭時期發現的物質，擁有可以抵抗妖力的功效。最初從美國引進日本的「人形蒸氣」《STAR》，也是使用這種金屬製成，是「靈子由胄」的初型。經過了多次的改良之後，直到成功開發出「光武」，日本才正式把它投入戰場。現在是《帝國華擊團・降魔迎擊部隊・花組》的主要武器，對抗妖力和邪術等的敵人。

人形蒸氣機的起源

在前面已經提過，靈子甲冑的初型是人形蒸氣，最初出現的地方在美國。1861年至1865年美國發生了著名的「南北戰爭」，在戰爭初期由Abraham Lincoln總統領導的北部(United States of America)，和Jefferson Davis總統率領的南部(Confederate States of America)發生戰事。因為當時北部的經濟能力和人口比較南部佔優很多，所以戰爭初期北方軍隊一直取得優勢。到了1862年，南軍在劣勢之下，便嘗試一種稱為Voodoo教的咒殺黑魔術。咒殺策略得到空前成功的南軍，在戰場中不繼地使用這種妖術，而且每次也能把北軍全滅，漸漸地南軍便把戰事的優勢搶奪回來。

在1863年7月1日，出現了很大的轉捩點，在歷史中稱為「Gettysburg之奇蹟」(ゲティスバーグの奇跡)。北軍一直被南軍的咒殺部隊追趕，到了Adams County的Gettysburg時候，南軍照樣使用妖術攻擊北軍，在咒殺儀式完了之後，北軍的領地變得屍橫遍野。因為南軍的咒殺每天只可以使用一次，所以北軍便利用這空擋時間搜尋生還者，可是每次也是空手而回。不過這天卻發生了奇蹟，北軍在村內一輛蒸氣拖拉機中，發現了一名生還的嬰兒。當時走投無路的北軍，決定和南軍賭一鋪，北軍把救了那嬰兒的同類型蒸氣拖拉機收集起來，北軍便躲藏在蒸氣機之內。到了第二天，南軍照常用咒殺攻擊北軍，因為它們對咒殺充滿信心，所以並沒有想過妖術會失敗，北軍乘這個機會重創南軍前線的咒殺部隊。

在那場奇蹟事件之後，北軍便對那些蒸氣拖拉機進行徹底研究，發現這些蒸氣拖拉機為了減輕製造成本，用比較平宜的鉛和鐵一起製造。當發動蒸氣時產生高熱的環境之下，偶然形成了一些結晶。這些金屬結晶體擁有可以抵抗妖力巫術的功能，被稱為「SILSUIS鋼鐵」。北軍利用這些「SILSUIS鋼鐵」，製造了一些人形的蒸氣機稱為「人形蒸氣」，把它投入各地的戰線。這樣北軍便從劣勢中扭轉過來，並且在1965年4月結束了這場南北戰爭。

南北戰爭完結後，美國仍然大力發展人形蒸氣，世界各國也同樣開始著手研究。日本的《神崎重工》在1873年從美國引入第一部人形蒸氣《STAR》，開始研究開發人形蒸氣的技術。在1919年發明了靈子力機關後，把它和人形蒸氣的技術溶合，開發了稱為「蒸氣併用靈子機關」。由於比之前人形蒸氣的性能高了很多，因此便集中改良這合併的系統，成功開發了第一台靈子甲冑《櫻武》。

靈子力機關

簡單來說是指「靈子力引擎」，如果複雜的講法是指從人發出的靈力，加上「靈子水晶」、「靈子反應基盤」和「靈子力引擎」所發動的「靈子力循環系統」。當人從身體發出一些靈力出來時，靈子力引擎便會把靈力物質化。然後使用一些靈子水晶，把物質化後的能量增幅。最後使用靈子力反應基盤，把那些靈子力穩定。另外，為了有效地收集駕駛者的靈力，戰鬥服設計了可以和CABLE作連接的地方，直接地把駕駛者的身上收集靈力。

靈子甲冑開發歷史

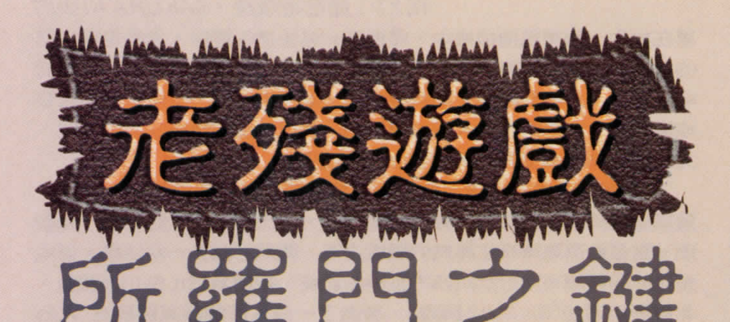
自從南北戰爭結束後，人形蒸氣便急速發展，當時美國的一間公司MOTAROLO(モトロール)把南北戰爭中的人形蒸氣改良後稱為《STAR》。在1868神崎忠義(神崎菫的祖父)把它引進日本，並且在1871成立了「神崎蒸氣商會」(日後的神崎重工)全力研究和開發人形蒸氣。終於在1973年，第一台日本國產的人形蒸氣《富士》面世，可是由於技術仍未成熟，因此《富士》的實用性並不大，也不能乘載人。經過了10年歲月研究，終於在1883年把《富士》改良成為《天神》，並首次以軍事用途為開發的目標，而且駕駛員可以利用動作直接控制《天神》的活動，是軍用人形蒸氣的原形。

1919年神崎重工把靈子力機關和人形蒸氣合併，開發了第一台「蒸氣併用靈子機關」《櫻武》，但起動的時候駕駛者需要有很大的靈力，最初測試時只有神崎忠義的孫女菫可以把它起動，之後她便開始參與有關靈子甲冑的測試，可是這台《櫻武》因為靈力過強而導致失控。經過《櫻武》的教訓後，把新開發的靈子力反應基盤加進靈子甲冑之中，成功穩定了靈力的問題。之後更開發了三台的試作機，菫把一號機塗裝成紫色，二號機是黃色，三號機是白色，稱為《三色SUMIRE》。



1922年，在神崎重工和帝國華擊團合作下，終於成功開發的靈子甲冑《光武》。負責草案的是在降魔戰爭中失蹤了的山崎真之介，最終設計者是神崎忠義。高度2428mm，重量674kg，可以裝備不同的武器，並且正式在《帝國華擊團・降魔迎擊部隊・花組》復役。

TEXT BY MS



所羅門之鍵





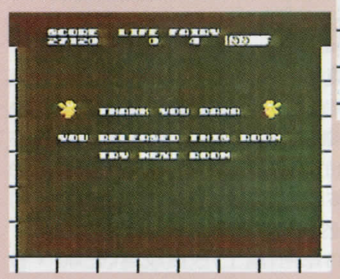
生產商：TECMO
售價：4900日圓
發售日：1986年7月30日
FC／PUZ

序

現在有很多玩家都認為PUZZLE類型的遊戲，多是不好玩之作，不會去嘗試接觸，如果你是這樣想，那就大錯特錯，其實PUZZLE類型的遊戲，充滿了自己的魅力所在，不論是過去或現在PUZZLE遊戲，同樣是充滿遊戲性，就如現在筆者所介紹的PUZZLE遊戲《所羅門之鍵》般。

遊戲構成

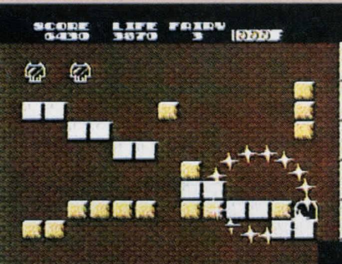
整個遊戲由50個不同的版圖來構成，並分為12個宮殿，以黃道十二星座為名，白羊宮、金牛宮、雙子宮……，每一個宮殿中擁有4個房間，而房間與房間之間均以門來連接，至於之後的ROOM49和50，就是所羅門的封印宮了。





獨特的玩法

《所羅門之鍵》的玩法非常簡單，只要在每一個房間中取得鎖匙後進入已打開的門便可以過版，但是每個房間均有很多惡魔把守，再加上地形的限制，要取得鎖匙進入下版並不容易，此外，遊戲更會有時間的限制，10分鐘內不能進過版面，就會GAME OVER，所以玩者需要利用其智慧來突破每一個難關。由於遊戲中的主角有很多不同的特殊能力，從而來過版，除了要運用智慧之外，更需要有熟練的操作技巧，否則便不能應付突發的事。

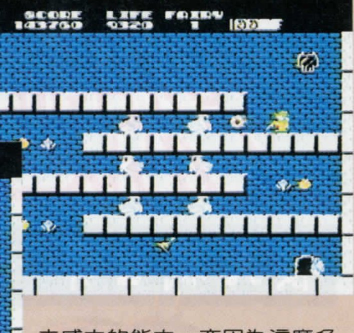




主角的動作

說到主角的動作，當然不單止懂得喚石，他能利用帽子將原地上的石塊除去，亦能放出火球，更可以將一些特殊ITEM轉換樣貌，還有將火滅去威力的能力，亦因為這麼多動作，玩者必須要花時在熟練操作方面。





BONUS STAGE

當在版圖上取得星座圖案時，便可立即進入BONUS STAGE，這個版面就如其名一樣，是一個讓玩者尋寶的地方，不過同樣有時間的限制，亦會有惡魔把守，幸好這些惡魔全都不難應付，所以玩者可在這兒找到很多「正」ITEM。



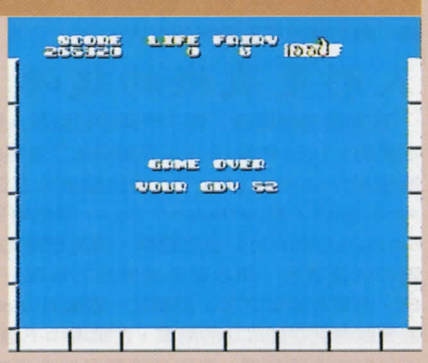
隱藏要素

在每一個版面均藏有一些特別的ITEM，一般來說這些ITEM是看不見的，必須先在有隱藏ITEM的地方，喚石後再將之消除，才可以看到，這些ITEM包括了強力火球、跳版用的羽毛、漏斗、妖精之鐘…等。整個遊戲的ITEM數目超過30種之多，另外、只要取得10個妖精，更能1UP。



用秘技來CONTINUE

可能因為是很早期的遊戲，在漫長的遊戲中是沒有SAVE和直接CONTINUE的系統，不過卻有一個秘技是用來CONTINUE，在以前的遊戲來說，這是很罕見的。方法是在GAME OVER時，同時按控制桿1的上、A和B掣，便可以CONTINUE。



總括

其實筆者曾向它挑戰過無數次，但沒有一次能完成這個遊戲，雖然在初期的版數難度不高，但是在20版過後的版數，實在令筆者束手無策，不過卻令筆者一玩再玩的遊戲。

編聲人語

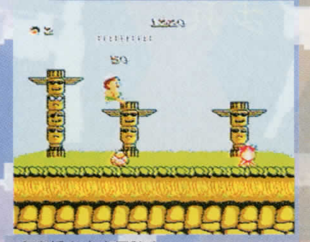
MS最愛的東西(第一回)



要說筆者的「致愛」，真是怎樣數都數不完，遊戲、玩具、模型、精品、漫畫、動畫…甚至是CARD，筆者都喜歡…自然地錢包的負荷亦非常之重，所以為了取得平行，當然會有節制。

先說遊戲；筆者「致愛」的遊戲真是多不勝數，不要以為筆者所喜歡的遊戲全是RPG，其實甚麼類型都有(都幾「濫」…)，除了之前說過的遊戲之外，還有《七寶奇謀》、《月風魔傳》、《宇宙巡航機》、《愛戰士》、《魔洞戰記》、《火鳳凰》、《高橋名人之冒險島》……(還有很多…)這些都是一直陪伴筆者成長的遊戲。

有不少讀者都以為筆者只會玩RPG，但這就錯了！因為筆者還會玩其他遊戲，不論是甚麼類型的遊戲都會玩。先說舊世代的「致愛」；相信大家都知道筆者最喜歡的是《薩爾達傳說》，當然並不單是它，在FC的初期遊戲中，以ACT類型來說，《SUPER MARIO》、《高橋名人之冒險島》、《七寶奇謀》、《叮噹》、《ROCKMAN》…等；可說是筆者的致愛，其中KONAMI的《七寶奇謀》更令人回味無窮，在版面中取下不同的道具來通過各地區之同時並救出七位同伴，途中更有很多隱藏ITEM，這種玩法在當時可謂前所未見。



◆高橋名人之冒險島



◆七寶奇謀

其中的《ROCKMAN》仍是令筆者愛不擇手之作，遊戲勝在夠簡單，容易上手，而且那些機械設計又很特別，各有自己的特性，直到現在筆者仍有追隨這系列。至於《SUPER MARIO》相信不用筆者多說都知到它如何好玩，它每推出新的一集，都帶來嶄新的味道，所以筆者直到N64版仍有支持的。

(註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：gm_ms@hotmail.com)

時雨之VIRTUA世界

MAGIC之五種顏色——藍



藍色可以說是在《MAGIC》中最靈活的顏色。原因是它擁有其他顏色都沒有的咒語反擊能力(COUNTER)，所謂咒語反擊，即是在對手想使用任何咒語時(記住：是「任何」)，藍色的玩家都可以用「反擊咒語」(COUNTERSPELL)去令其無效化。這種獨特的能力令藍色玩者能夠對付任何威脅，只需要有足夠的魔力和咭就可以了。

藍色的另一個特點，是它可以令玩者抽比正常多的牌(例如《神來一筆》)，和確保自己抽到想要的牌(例如《占卜未來》)。由於《MAGIC》極之講求玩者「在適當的時候抽到適當的牌」，因此藍色這一特性是極之強力的。

雖然藍色的「反擊咒語」可以應付任何威脅，但對於已經出場的生物和結界等「永久物」，卻沒有破壞它們的能力。幸好藍色在過去數年發展出一系列將永久物彈回控制者手上的咒語，例如《回力刀》、《撤退》、《傾覆》等，暫時解除面前的威脅。當對手重新施放咒語時，玩者便能用「反擊咒語」消滅它。

藍色還有一項偷取對手的生物、神器、結界甚至手牌的能力，例如《背信忘義》、《竊取結界》和《心念竊取》等。由於對手少了一張咭，而玩者又多了一張咭，此消彼長，對戰鬥的影響力是顯而易見的。

至於藍色的生物，則是以大型的飛行生物為主。例如4/4的《大氣精靈》和可以不斷改變自己能力的《古靈精怪》等。相反藍色的小型生物大都比較弱，用的人很少。

說了藍色的優點後，當然也要說說藍色的弱點。藍色是《MAGIC》內最慢的顏色，在戰鬥的序盤當其他顏色已有召喚了大量小型生物的時候，藍色就只有挨打的份兒，如果藍色玩者不能控制局面，很快就會輸掉。另外將敵人的生物彈回手上雖然有用，但要完全消滅它卻要用多一次反擊咒語，變相是用兩張牌也換敵人一張牌，十分缺乏效率。

SAKURA KI 的足球場

失望與驚喜





遊戲誌進入了改革的時代，不過「SAKURA KI的足球場」仍然會繼續。首先在下要恭喜法國隊取得歐洲國家盃的冠軍寶座，戲劇性贏了對手意大利(在下是捧意大利的…嗚嗚)。不過法國能成為首個繼贏取世界盃之後，再奪得歐洲國家盃錦標的雙料冠軍，能創這佳績真是值得恭喜恭喜。

回顧今屆的歐洲盃比賽，可以用峰迴路轉來形容，由分組賽到八強的賽事，有很多賽果也是不能預測。有些球隊的表現令人感到失望，例如英格蘭，德國和西班牙，這些熱門除了入不到四強外，德國和英格蘭在分組賽中已經落敗，大有名過於實的感覺。但有些球隊的表現令人感到驚喜，雖然未能取得冠軍，不過表現卻出人意表，是真真正正的雖敗猶榮。例如葡萄牙的球員費高，干斯卡奧和祖奧賓度等表現出色，經過歐洲盃之後身價必定上升。土耳其在賽前被譽為魚腩部隊，不過在沒壓力之下反而可以出線入八強。最令人覺得可惜的是荷蘭，球隊的表現越戰越強，可惜在準決賽中敗在意大利的運氣之下，否則冠軍必定非荷蘭莫屬。

在今屆的歐洲國家盃之中，球隊那種不屈不朽的精神很令人敬佩，在一些落後了兩三球的情況下，仍然沒有放棄比賽的一分一秒，就算到了決賽這種打法依然存在。法國在最後的一個攻勢下成功追和，在加時更送意大利一個黃金入球，奪取歐洲國家盃的冠軍。如果法國早十多秒放棄比賽的話，冠軍寶座便會雙手奉送給意大利。今屆的歐洲國家盃的入球數字，以86個的入球創了歷史新紀錄，加上一些不能估計的賽果，令在下感到精彩和滿意。

如果各位觀眾對在下的言論有什麼意見，歡迎E-MAIL到billycyk@gamplayers。com給在下，Bye Bye。

小璘的快適空間

喜歡的聲優——林原惠~Part 2~

唱歌

「唱歌」可以說是日本聲優的工作之一，現在有不少動畫主題曲和插曲也會找來配演此作的角色來唱，相信林原惠會是其中一位主唱最多動畫歌曲的聲優，因為單是集合由她所唱的《Slayers》系列主題曲，也足夠推出一隻大碟哩！

若各位有留意林原惠所推出過的CD Single和Album，都會發現大部份都會於首週列入Oricon榜的頭10位，能夠於每次推出CD也能登入Oricon榜，對於聲優界來說真的少之又少。從《亂馬》和《魔神英雄傳》已開始聽林原惠的歌的小璘，覺得她的唱歌技巧是不斷的進步，所以她能夠有今天的卓越成績的確是實至名歸。

林原惠初時的唱歌技巧其實也不是太好，可能是不習慣唱歌吧！總覺得她經常用鼻音，而且當唱得投入的時候，更會將聲線變成男孩的聲線，聽起來就有如跟著音樂大叫，不像唱歌。(笑)但現在她已改善了不少，唱歌的技巧就與配音一樣，都是充滿感情，唱不同歌曲的時候也會有不同的演繹方法，實在感到配服。

除了唱歌之外，林原惠也有參與作詞的工作(她的名筆為「MEGUMI」)。可能她多數也是為她有份參與之動畫歌曲填詞，所以有配演該作品角色的她，將會對於填詞時更能掌握該動畫想表達的意念，令歌詞更充實、更有意思。就例如《萬能文化貓娘》的歌曲，她就會為歌詞填得很得意，並將自己代入貓的世界裡，以貓的角度來描寫歌的內容；《Saber Marionette》的歌曲則會用多點與角色相關的詞語，例如「回路」、「人形」等，亦有提及Raimu自己有保護小樽的使命等；《Slayers》則主要是鼓勵人不要放棄、要戰鬥到底等，以「積極面對人生」為歌詞主旨。因為每首歌也有特別的涵意，所以每次當聽到她的歌，而又知道歌詞的解釋時(笑)，也會特別用心去聽和心情也會受到影響。

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL：shugogetten@hongkong.com

☆上期最後一次的聲優似顏繪是神奈延年。至於今期則是小璘自己的似顏繪……

我們身為秘密「技工」，當然要盡心盡力地一些好秘技給大家啦！什麼？你也想加入成為我們的一份子？那你就要寄多些秘技給我們了！我們會依照秘技的內容給你一個評分，看看你能成為什麼兵種，再以該兵種來決定你的報酬。我們的兵種分為一

秘密技攻


騎士
港幣500元


重裝兵
港幣300元


步兵
港幣200元


援助隊
港幣100元


老弱殘兵
回家耕田罷！



TOP GEAR RALLY 2
繼續翻天覆地

機種：Nintendo64
提供者：《遊戲誌情報組》



前幾期曾為大家介紹過此作的秘技，今期將會再次為大家送上新秘技。今次的秘技同樣樂趣多多，事不宜遲，立即去表！以下指令請於開始畫面輸入。

輸入指令	效果
C↑、C←、R、↑、←	令汽車跳著走
C←、Z、R、L、↓	畫面會出現紅色的火炎
R、C→、R、←、↑	車子變成兩倍大
R、C→、R、↓、↓	沒有車輪地盡量行走



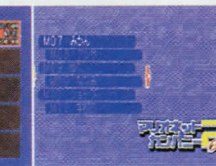
MARIONETTE COMPANY 2
歌仔任你聽

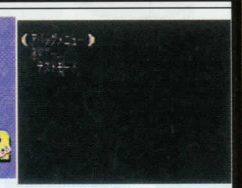
機種：PlayStation
提供者：《遊戲誌情報組》

聽音樂可以鬆弛神經是筆者一直以來信奉的一個理念，玩遊戲雖然也是娛樂，但是由於十分考腦力，不但不能休息，還有機會令神經更加緊張。因此，在玩遊戲時聽點音樂是不錯的方法，尤其是很多遊戲的樂曲皆很優美，就像《MARIONETTE COMPANY 2》。而現在有一個秘技可以欣賞到此作的所有歌曲，就是在LOADING畫面按下以下指令：

←、←、□、←、□、←、□、←、←、□、SELECT、SELECT、△、SELECT、SELECT、△









大刀~DALKATANA~
要邊關‧有邊關

機種：Nintendo64
提供者：《遊戲誌情報組》

很多人玩遊戲時常常會出現偏愛某一個STAGE的情況，可是要重玩該STAGE又要重新再玩，十分麻煩。可是《大刀~》卻不會有這個情況出現，因為現在發現了可以任意選擇STAGE的秘技，只要在選擇STAGE的畫面按下以下指令，如文字發出紅色亮光的話表示此秘技使用成功：

C↑、C→、C↓、C←、R、L、Z、C↑、C→、C↓、C←





ALL STAR PRO-WRESTLING
隱藏角色快快出現

機種：PlayStation2
提供者：《遊戲誌情報組》



以著名摔角手作賣點的《ALL STAR PRO-WRESTLING》是PS2的首次推出的摔角遊戲，既然是以摔角手作賣點，那麼可用人物越多就自己越吸引。而這個秘技正好可以滿足各位的需要，因為使用它後可以出現隱藏女角色嘛！另外亦有使用相同角色來決鬥的秘技。

隱藏角色：先把遊戲放進PS2後按RESET，回到PS2的主畫面後，進入系統設定，把主機的日期更改為1/11的話會出現小池祥繪，而更改為11/7的話則會出現遠藤望(のぞみ)，不過更改後記得要按START開始遊戲才行呀！

同一角色：使用一人對戰模式戰勝所有對手(包括隱藏角色)，再次開始遊戲就可以跟對手使用同一角色對戰。



BREATH OF FIRE 4
超強隱藏武器！

機種：PlayStation
提供者：《遊戲誌情報組》

《B.O.F.4》已經推出了一段頗長的日子，不知道各位爆機了沒有呢？如果沒有的話，相信這個秘技可以幫到你，因為它會教你如何得到最強的武器！首先到古(グー)火山的鍛冶屋製作一個防具，之後一出迷宮後就會進入戰鬥，在戰鬥中選擇更換武器，選擇裝備欄最下方的話可以得到名為「保險」的武器。此武器不但攻擊力最大、防禦力999之外，攻擊強的敵人時可以1 HIT KO，面對弱的敵人更可能出現255 HITS呢！而若拿去賣的話亦可以得到16542的金錢，實為最強的武器呢！







ROCL'N MEGA STAGE
繼續使用瘋狂秘技

機種：PlayStation2
提供者：《遊戲誌情報組》





上期為大家介紹的秘技，不知道大家有沒有試過呢？如果覺得之前的秘技所得出來的隱藏模式還是不夠過癮的話，不妨試試等會介紹的另外兩個模式吧！而出現隱藏歌的方法不算麻煩，不過卻有點難度呢！方法就是在original模式的regular內，令第四首歌的達成率有85%以上。而隱藏模式方面，只需在選擇樂器的畫面輸入以下指令便可。

速之模式(令音符以兩倍速度降下) ↓、↑、L1、R1、L2、R2
昇之模式(令音樂由下向上昇) ↑、↓、L1、L2、R1、R2



實況POWERFUL棒球2000
隱藏球場一「擊」即出

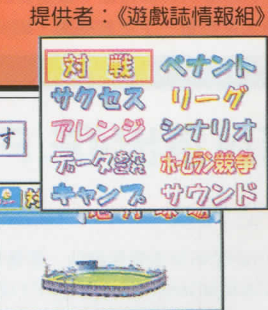
機種：Nintendo64
提供者：《遊戲誌情報組》

《實況》系列一直是眾多機迷/球迷的寵兒，而已推出了一段時間的《實況POWERFUL棒球2000》，不知大家又苦練得如何呢？如果各位正在苦惱沒有新球場的話，不妨試試以下秘技吧！

加入會社選擇：在SUCCESS模式中，在選擇會社的畫面按以下指令，就可以輕易加什該會社。C↑、↑、C↓、↓、L、R、L、R、Z、SELECT。

出現地方球場：而在對戰模式中想出現新球場的話，則於開始畫面按C↑、C↑、C↓、C↓、←、→、←、→、SELECT，再選擇對戰模式就會出現。





花果山信箱

Super Runabout的隱藏關

悟空大人：

你好、又是我獨一無二！謝謝你在129期回答了我的問題，令我很受用，我家裡有PS.DC.WS等遊戲機，有數條問題想楸替我解決！

1.W.S的機戰馬沙專用渣古怎樣取得，我已用渣古改打敗了馬沙專用渣古，但仍拿不到，為甚麼？

2.DC「Super Runabout」的special mode怎樣取得？我已打爆了親子編和警察編，但，關隱藏關都取不到，何解？

3.承上題、遊戲中取得的VMS有什麼用途？

4.DC「櫻大戰」是否連接第二代和第三代的？「櫻大戰1」的第三隻碟有什麼用途。

5.請刊登PS「機戰Alpha」的隱藏話和隱藏機的名稱，並說出其怎樣取得，我真的很需要，Thanks a lot！！

6.我朋友張桐禧除了寄了在128期那幅畫外，還寄了一幅不知火舞，為甚麼沒有刊登，是否寄失了？還是其他原因。

7.聽說你們會在131期進行改革，真是令我開心，希望能增加花果山信箱的頁數，從而解答全部寄來的信。

多謝賜教

祝貴刊可出版至無限期！

獨一無二上

覆獨一無二：

1.筆者不知閣下所說的機戰是是第一集還是第二集，可以多寄一次信來說明一點嗎？

2.你是否肯定是完全爆機？

3.暫時仍未知道有何用途。

4.你所說的連接究竟是甚麼意思？而第三隻GD-ROM則是一隻名為「附加版」光碟，碟中收錄了本年3月19日至4月16日、及在日本全國七個城市舉行的「花組PREVIEW」節目的資料介紹；另外亦會有予定將於今年秋季推出的「櫻大戰3」的予告映畫。

5.隱藏版的話相信在我們的別冊攻略本已清楚，而隱藏機體在今期的遊戲誌亦會全部知道。

6.如果沒有刊登出來的話相信是因為圖畫不能入圍，下次再下加點努力吧。

7.閣下的要求對筆者是一個很好的鼓勵，不過要將信箱的版數增加的話便要與大家商量一下才知結果，期待筆者的好消息吧。

悟空

可以重出《F.F7》的攻略本嗎？

悟空先生：

小弟從95年追看遊戲誌，是貴刊的長期讀者，今次是第一次寫信來。我在97年尾開始玩FF7，不過FF7攻略在97年頭出，我去過出版社和很多舊書店也未尋找到。在下無法子之下買了一份影印本，其品質極差！希望大人能告知在那裡還有貴刊出的FF7完全攻略？可否重出呢？大恩大德沒齒難忘。

祝 心想事成

小蘇

覆小蘇：

《FF7》的獨立攻略本相信在外間已很難找到，若果你真的須要的話你可以嘗試致電或寄信到本公司詢問一下能否補購，不過有沒有始終是未知之素，筆者祝閣下會順利找到。

悟空

電腦的問題……

TO：IKI

HELLO，本人是PC+PS機主，不過本人在PC上有些問題，你能否答出呢？

1.哪個型號的顯示咭是最平，而又能顯示16位元〔高彩〕以上和800X600解像度以上呢？

2.承上題，如有的，可在哪裏購買？

3.WINDOWS2000中文版已經推出了嗎？

4.最近推出了甚麼PC和PS遊戲？

PC迷人上

覆PC迷人：

1.一張有16位元的顏色和800x600解像度的顯示卡在香港的價錢非常低，大概只須九十至一百元左右。

2.香港所有電腦商場都可找到。

3.WINDOWS 2000的中文版已經推出。

4.最近PC比較多人玩的遊戲相信一定是Diablo2，而PS遊戲亦非《F.F.9》莫屬。

悟空代答

PC遊戲《SIM CITY 3000》會否推出PS版？

悟空先生：

我是第一次寫信來的，希望你能解答下列問題

1.美版遊戲《SYPHON FILER 2》中的對戰版面，怎樣才能全部得到？〔我已爆機〕

2.DC遊戲《CRAZY TAXI》會否移植到PS？

3.007《TOMORROW NEVER DIES》怎樣才能完成第二關？

4.可否寫出《TOMB RADIER THE LAST REVELATION》的密碼？

5.PC的《SIM CITY 3000》會否移植到PS？

祝 貴刊銷量不斷上升

阿維

覆阿維：

1.只要依下表完成指定三作便可得到剩下的隱藏關卡。

雙打模式關卡「Agency Computer Lab」:
在Level 18取走M-79 grenade launcher。
雙打模式關卡「Bunker」
在Level 12從某白色失事房車中取走PK-102。
雙打模式關卡「Caves」
在Level 3取走binoculars。
雙打模式關卡「D.C. City Park」
在Level 19從洗衣機取走污糟衫。
雙打模式關卡「Disco Underground」
在Level 11的舞池，從榴彈手身上找到Flak Jacket。
雙打模式關卡「Jungle」
在Level 8一槍擊斃Archer(Head Shot)。
雙打模式關卡「Pharcom Incubator Lab」
在Level 9的某Locker取走Girlie Mag(將警衛電暈)。
雙打模式關卡「Prison」
不用Crossbow完成Level 15。
雙打模式關卡「Rockies」
在Level 1跌落瀑布下的洞穴，取走H11 sniper rifle。
雙打模式關卡「Surreal」
在Level 13的起點，在敵人打爆車之前快速殺掉他們，取走車內的BIZ-2。

2.SONY與SEGA是兩間互相競爭的遊戲主機公司，將自己開發的及作移植到對方的主機中，相信這事不會發生。

3.因筆者沒玩過這遊戲，恕筆者不能解答這個問題，不過閣下可以到我們的網頁www.gameplayers.com.hk尋找或詢問多一次這遊戲的問題，相信定能替你解答。

4.《TOMB RADIER THE LAST REVELATION》有PC、DC和PS三個版本，究竟你說的是哪一個？請來信告知，而且你說想要的密碼是不是金手指？如是的話恕筆者不能如願，因本刊是不會刊登任何金手指密碼的，真對不起。

5.以PS的機能要移植這遊戲相信比較困難。

悟空

我想買PS2的SAVE卡

TO：悟空先生

您好！我是第三次寄信來的，希望不會石沉大海，希望您可以解答我的問題，萬分感激！

1.PS2新版8MB記憶卡(隨機附送的)可否SAVE到1.00版的PS2 DVD PLAYER？

2.您可否賣一張PS2 1.00版DVD PLAYER給我？(如有的話)

3.您可知哪里有得賣PS2舊版記憶卡各舊版DVD PLAYER？

4.而家PS2主機新版8MB記憶卡鬥(隨機附送的)SAVE了1.00版的DVD PLAYER可否看全區碼DVD？

5.您有沒有PS的牧場物語的攻略本(如有)可否賣一份給我？

6.我的字值多少分？

無名氏上

覆無名氏：

1.若果單是說SAVE的話這當然可以。

2.筆者只有一張PS2 1.0的記錄卡，給了你那筆者用甚麼呢？而且以PS2來看DVD，筆者建議你還是多拿千多元左右去購買一部DVD機，因為畫質實在明顯地……

3.SAVE卡筆者不知道哪裡會有得賣，不過1.0機你卻可以在黃金找到。

4.照道理說是可以的，不過在市面已有一些遊戲機店可以替玩家將PS2改裝，改裝後除了可看全區碼DVD外還可以玩到PS和PS2的翻版碟，但筆者始終認為玩翻版是不好的。

5.筆者手上的《牧場物語》攻略本是日文版的，相信給了你也沒用，假若你真的想要的話可以到的我們網頁的ONLINE SHOP去訂購。

6.你的字值50分。

悟空

W.S的超級機械人大戰……

致悟空：

我有一些問題想問您，尤其是「機戰COMPACT 2」，請不要投籃吧。

1.為何在「牧場物語GB2」中，我未能買下牛、雞和羊？

2.承上題，可否說出有何隱藏事件？

3.「ハリカン」有何何用？我把它周圍叉都冇用。

4.「機戰COMPACT 2」中26話，飛影出現的條件是什麼？

5.在17-20話中，登霸—高達系列「露莎美除外」、三一等人到了何方？

6. 為何我在20話中，我用巴烈的渣古改把馬沙專用渣古(雖當中有援助攻擊)擊倒，仍未能取得？

7.「機戰」中，龍擊霸EX轟格殊改及龍虎皇到了何方？

8.要取得龍擊霸MK-III，可否失去任何熟練度？

9.最後，上述各GAME有冇秘技？

祝 身分健康

吊靴能上

覆吊靴能：

1.要購買牛、雞和羊等牲畜是要達到一定條件的，而條件就是與PS版一樣要先走到賣牲畜的農場令事件出現。

2.筆者沒有玩過GB版的牧場物語，所以不能解答這個問題，不過閣下可以到我們的網頁的Q&A中留下問題，必定會找到答案。

3.筆者不明年閣下所說的「周圍叉」是甚麼意思。

4.忍者飛影是沒有出現條件的，他會在遊戲中常常以NPC的身份出現協助的軍，或是你到我們的網頁看看此遊戲的攻略吧。

5.筆者已詢問過攻略的作者赤目黑龍，他說在那些版數閣下所說機體仍會存在隊中，是否閣下看漏了眼呢？

6.同樣是作者說只要是以巴烈將馬沙擊倒的話是會得到馬沙專用渣古的。

7.這兩部機體是要進行數個特定條件才可取得的，想知道方法的話請留意筆者在132期的機戰最終資料集吧。

8.取得龍擊霸MK-III是遊戲故事所須，是不須理會熟練度的。

9.閣下所問的大部份都是機戰的問題，而機戰只會有隱藏版數和隱藏機體，是不會有秘技的，而GB版牧場物語因筆者沒玩過所以不知有沒有秘技。

悟空

PERSONA 2罰

TEXT BY JOKER SAKURA KI

PS

生產商：	ALUTS
售價：	6800日圓/限定版DELUX PACK 9800日圓
容量：	CD-ROM X 2
記憶：	3 BLOCK
發售日：	發售中
RPG/對應 DUAL SHOCK	

罪終罰始

達哉、莉莎、榮吉和舞耶等人，利用召喚PERSONA的力量，在一個可以把傳言變為事實的地方「珠閒留市」，調查傳言中JOKER的事件時，發現與JOKER有關的神秘組織「仮　面黨」的陰謀，可是最終仍未能破壞他們的計劃。最後在菲利文(フィレモン)的「意識與無意識之間」，舞耶更被「神聖之槍」貫穿了心臟，廷續前世仍未流完之血。雖然莉莎等人用盡所有方法，也不能令舞耶的傷口回復過來，只能眼看她流血不止死去。這時敵人的力量強大得無法消滅，於是菲利文利用了最後的方法。他送達哉等人回到過去未曾相識的時候，除了能把舞耶救活之外，還可以把敵人回到之前的狀態，可是大家的記憶會因此被封閉。當眾在車站前相遇時，互相也認不到對方。不過當舞耶和達哉因相撞而對望時，舞耶奇怪地叫了達哉一聲de'ja' vu，「罪」的部份便這樣完結了。



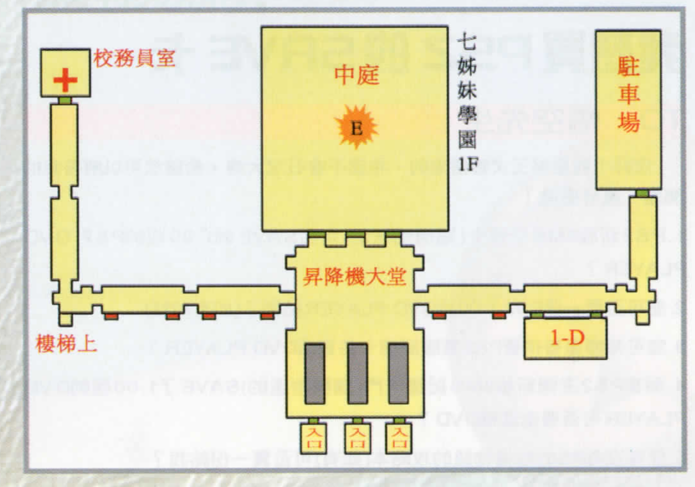
第一章 ~七姊妹學園殺人事件~

周防達哉自從在車站和舞耶相遇後，他被封閉了的記憶，忽然好像電影般在重現在他的腦子裏。他走到曾經被火燒過的寺廟前，為了之前的記憶而事感到煩惱，他最後決定要償還以前作過的罪。在另一邊的某所會議室中，一班人正在進行一些宗教儀式。其中一位好像首領的謎之老人站在祭壇之前開始進行所謂「言靈之儀」。在這些人當中，有些人的衣服很像警察的制服，不知是否和警察有關。



「天野舞耶」是「罰」的主角，她剛完成採訪的工作後，回到Crystal雜誌社的辦公室。她在自己的桌面上收到一張字條，上面字著「下次便輪到妳，JOKER」。舞耶還未有時間去想字條的內容，已經被水野總編輯叫了入房。不知水野總編輯是否針對舞耶，除了把她的請假申請取消外，還把她的拍擋雪野薰調派到其他工作，並且要她單獨負責「JOKER獵奇殺人事件」的採訪工作。舞耶和水野總編輯對話完後，便會自動和雪野薰對話。跟著只要和所有職員對一次話後，再找薰對話一次，舞耶便可以乘電梯到大堂找她的好友——麗。麗知道舞耶需要工作而不能付約後十分失望。她立即陪同舞耶到七姊妹學園做採訪工作，希望能盡早完成，然後再一起去相親派對。

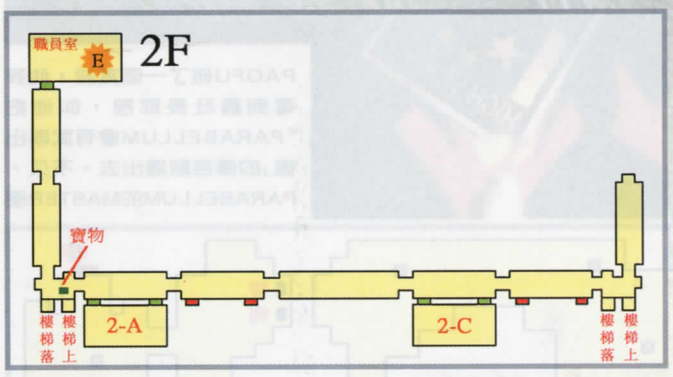


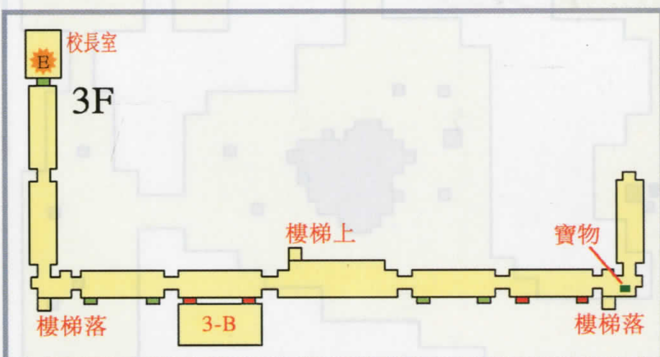


到了七姊妹學園後，在教員室遇上兩位調查的警察，他們懷疑一位學生和JOKER殺人事件有關。其中的一位警察就是周防達哉的兄長——周防克哉，冴子老師便問他有關達哉的事情，原來最近達哉沒有回家也沒有返學。兩位警察離開教員室後，舞耶他們便和冴子老師相談，原來冴子老師曾經是薰在「聖艾露美學園」的班主任。冴子老師希望舞耶等人在採訪期間，不要太過刺激學生的情緒，免得校園產生

混亂。當舞耶和麗兩人走進校園1F的中庭時，遇上這所「七姊妹學園」的反谷校長。他正在欺負被警方懷的學生吉村杏奈，由於她以前經常和問題學生周防達哉一起，校長便向她說一些難聽的說話後便離開。舞耶和麗問杏奈為什麼不反抗，可是當她知道舞耶是雜誌記者後，留下一句「殺了他」便離開中庭。







因為舞耶他們有事需要問清楚反谷校長，所以便和麗一起到了校長室。當她們進入校長室時，卻被恐怖情景嚇倒。她們發現反谷校長染滿鮮血的屍體倒在校長室之內，同一時間克哉也到達現場，他觀察了屍體後便判斷和JOKER有關。這時在門口出現了杏奈的身影，麗立即懷疑校長是她所殺，不過她說和她沒有關係便急忙逃走。克哉見狀立即出去追她，舞耶和麗也跟著出去。三人追到走廊的時候，忽然有一隻魔獸出現阻截她們，接著背後有個用紙袋幪面的男人走出，並來聲稱自己是JOKER。那男人召喚惡魔向三人攻擊，目的是要迫使舞耶發動PERSONA，並叫她記起以前的事。克哉立即以嫌疑犯501號的名義拘捕它，可是卻被JOKER召喚的惡魔攻擊。這時三人內心的PERSONA忽然發動起來，並且把那惡魔消滅。JOKER為了要舞耶記憶起過去的事情，於是便親自攻擊她們，三人便立即暈倒。

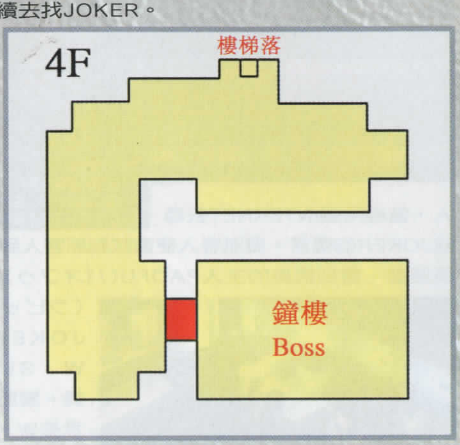






當三人回醒來後，發現自己身處一個奇怪的地方，眼前有位自稱菲利文的人，就是他把三人送來這個「意識和無意識之間」。菲利文向三人解釋有關PERSONA的事情之後，說有一件事情要拜託她們。可是看來氣弱游絲的菲利文，還未解釋清楚事件後已經消失了。三人回復意識後已經返回了七姊妹學園，克哉立即致電回警署要求派人前來協助。克哉向冴子老師說明校長被殺之事後，並要求她協助把學園封鎖後，跟著三人便繼續去找JOKER。

三人走到3F的中間時，克哉感應到JOKER在4F。但由於4F的鐘樓被鎖著的關係，舞耶等人要回到教員室取鐘樓的鎖匙。從草加老師那裡取到鎖匙的三人，走到4F進入了鐘樓之後，看到剛才的JOKER正在向杏奈追迫。克哉見狀便喝令JOKER停手，JOKER召喚了三隻惡魔對付舞耶她們，一隻艾普莎（エンプーサ）和二隻亞比普（アペプ）。要留意艾普莎會使用回復魔法，要集中力量收拾它後，再消滅二隻亞比普，只要用舞耶的PERSONA作回復，其餘二人作集中攻擊便可。



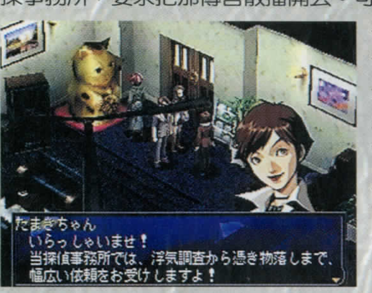


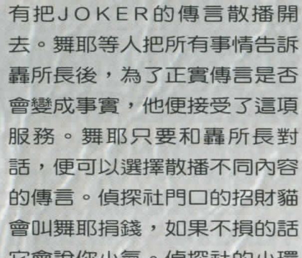
舞耶她們打倒那些惡魔後，再次被JOKER的魔法攻擊打暈。舞耶在朦朧中聽到一些打鬥的聲音，醒來眼前出現了一個月前在車站遇上的de'ja' vu少年。那少年把七姊妹學園的校章交給舞耶，叫她拿著校章到青葉區的葛葉偵探事務所，把「拿著這個校章的話，被JOKER襲擊也會安全無事」的傳言散播開去。他在克哉和麗醒來之前離開，不過在離開之前，他叫舞耶把所有的事也忘記。當警察到了現場後，島津管理官便向克哉查詢有關的事情，克哉講述所有事情後，島津他們非但不相信克哉，還懷疑他的辦事能力，叫他到溫泉休息一下。克哉當然不理會他們，並且與舞耶和麗一起繼續行動。



第二章~神秘的協力者~

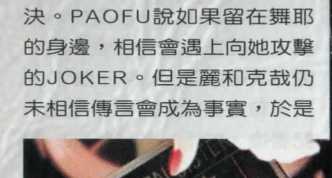
舞耶等人按照著那少年的說話，帶著校章去到青葉區的蔦葉偵察探事務所，要求把那傳言散播開去。可是轟社長說沒有這樣的服務，不過記得曾經有人客問過有沒有把JOKER的傳言散播開去。舞耶等人把所有事情告訴轟所長後，為了正實傳言是否會變成事實，他便接受了這項服務。舞耶只要和轟所長對話，便可以選擇散播不同內容的傳言。偵探社門口的招財貓會叫舞耶捐錢，如果不捐的話它會說你小氣。偵探社的小環想起了之前問有關傳言的客人，曾經用過INTERNET去尋找JOKER的傳言。舞耶等人便嘗試到那客人到過的「報夏」網頁搜查，看到網頁的主人PAOFU(パオフゥ)留言給拉比度(ラビット)，如果要JOKER的消息便去W・SLASH找那店員。舞耶等人便聽從指示去W・SLASH，那個店員叫她們使用紅色的那部電腦。舞耶等人想再聯絡PAOFU時，忽然感應到PERSONA的反應。原來坐在她們對面的男人便是PAOFU，他叫舞耶等人跟他到PARABELLUM相談。



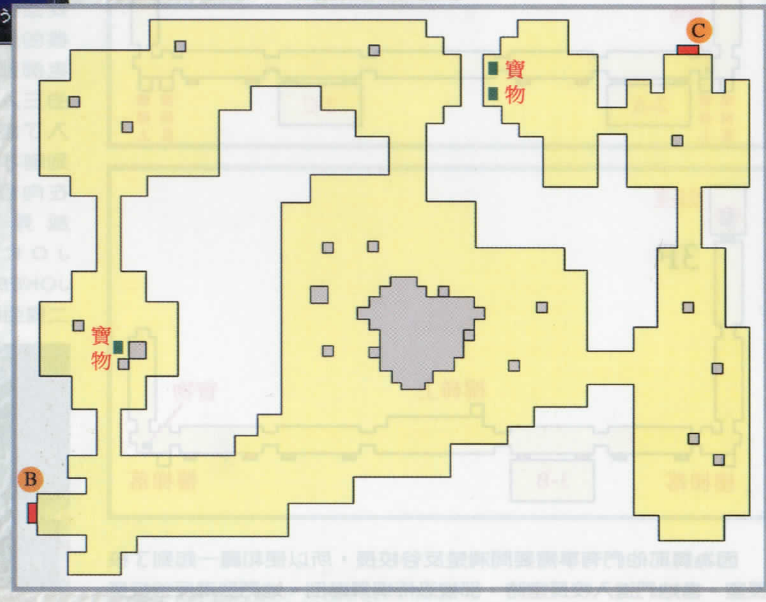




PAOFU是位盜聽獵人，他把傳言收集回來後放在自己經營的網頁上。舞耶把之前發生過的事告訴PAOFU之後，克哉便要求PAOFU也講出真相。JOKER的傳言之所以會在整個珠閒留市散播著，主要是因為那傳言在某電視台公佈後才會這樣，而且JOKER好像和現任的外相「須藤龍藏」有關，因此PAOFU便對JOKER產生興趣。克哉對他的盜聽行為感到反感，但PAOFU卻說須藤並不是好人。好像須藤的兒子原是十年前，一宗連續放火事件的疑兇，在須藤龍藏的包庇下，事件至今仍未能得到解決。PAOFU說如果留在舞耶的身邊，相信會遇上向她攻擊的JOKER。但是麗和克哉仍未相信傳言會成為事實，於是PAOFU做了一個實驗，他致電到轟社長那裡，叫他把「PARABELLUM會有武器出售」的傳言散播出去。不久，PARABELLUM的MASTER便拿了些武器出來，這樣PARABELLUM也成為了武器屋。雖然克哉叫舞耶考慮自身的安危才決定，但PAOFU卻以可能會再遇de'ja' vu而說服她。最後舞耶親自燒掉了七姊妹的校章，來表示自己的決定，令到JOKER可以再次接近她。



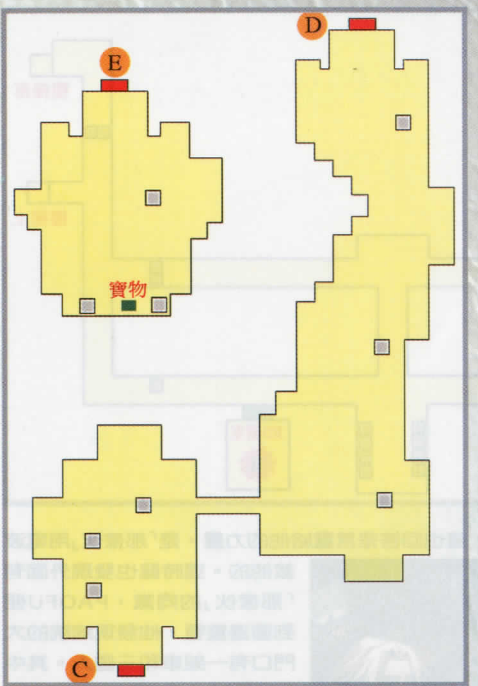




蝸牛山秘道

PAOFU知道了須藤龍藏的兒子 龍也在蝸牛山的森本病院裏，不過在前往蝸牛山之前，他先要帶舞耶等人去VELVET ROOM(ベルベッとルーム)，她們可以在那裡召喚不同的PERSONA幫忙，但是必須要有足夠數量的塔羅牌(タロットカード)和LEVEL，和伊高魯(イゴール)對話便可以進行召喚。召喚出來的PERSONA會變

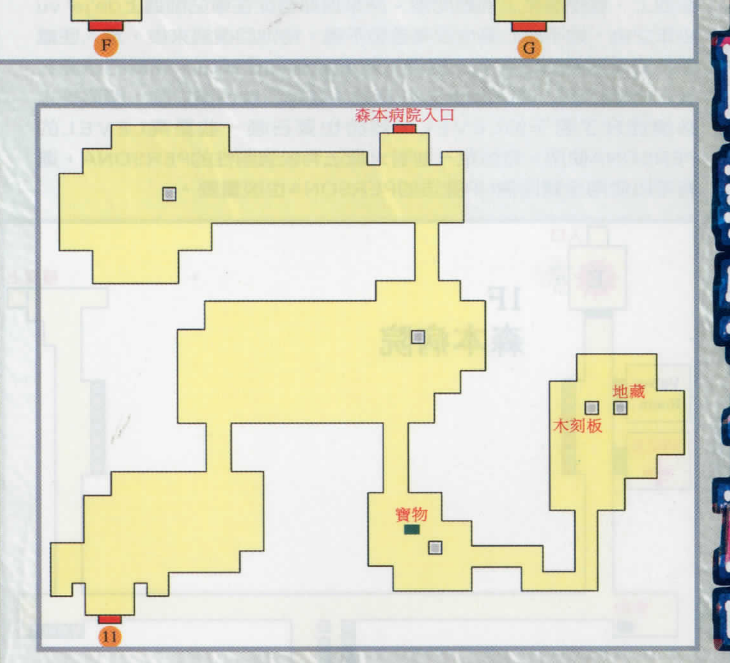




成PERSONA CARD(ペルソナカード),舞耶等人要降魔(裝備)後才可以在戰鬥中使用PERSONA。另外在任何時候也可以轉換PERSONA CARD,不過最多可以擁有24張不同的PERSONA CARD。如果想把低LEVEL的PERSONA CARD換走的話,可以來到VELVET ROOM歸還不想要的PERSONA。

舞耶等人離開VELVET ROOM後,除了可以在不同的商店購買裝備和道具外,還可以在食店吃東西(可增加能力值或回復),還有不要忘記聽取不同的傳言。四人做好準備後便前往蝸牛山的森本病院,可是在通道前被一名警員阻止,說前面因為有意外而不能進入,眾人感到十分奇怪。克哉知道除了這條通道可以前往森林病院外,還可以穿過蝸牛山直達森林病院。由於蝸牛山在夜晚光線不足,再加上樹林會阻礙視線,因此會很容易迷路,一定要清楚自己在地圖的正確位置。另外,因為樹林中充滿了會使人產生「猛毒」、「睡眠」和「憑依」(附體)狀況的惡魔,所以舞耶等人在進入蝸牛山之前,要有充足的道具用作回復,否則很弱的惡魔也贏不了。要留意在樹林中會有一處供奉的地方,在旁邊的木板記載著周防辰之進和黑田純之介的事跡,不知道和故事有什麼關係。

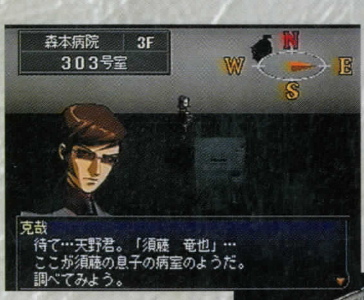




第三章~森本病院的惡魔~

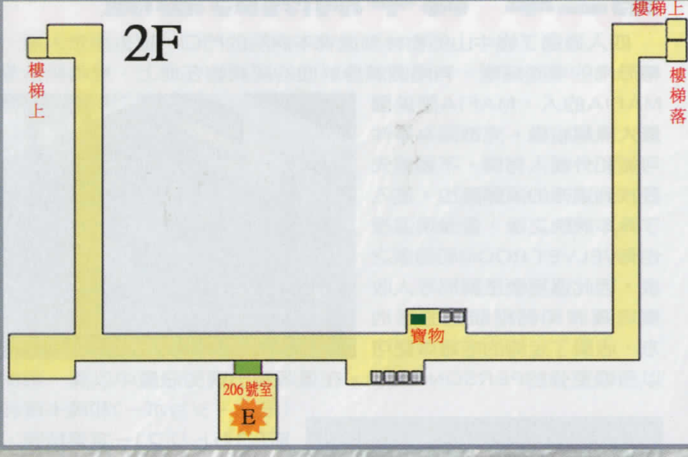
四人通過了蝸牛山的樹林到達森本病院的門口,進去後眾人被一幕恐怖的場面嚇壞。有兩個滿身鮮血的屍體躺在地上,是兩個台灣MAFIA的人,MAFIA是美國最大黑幫組織。克哉認為事件可能和外國人有關,不過首先要找到這裡的須藤龍也。進入了森本病院之後,會發現這裡也有VELVET ROOM和回復之泉,因此這裡便是舞耶等人收集塔羅牌和儲經驗值的好地方,收集了足夠的塔羅牌便可以召喚更強的PERSONA幫手。在這版圖出現的惡魔中以莫・索保(モー・ショボー)和岡卡度利斯(コカトリス)一定要留意,前者會使用自爆的魔法,之後還會憑依在其中一人的身上。後者如果是複數出現的話,它的全體攻擊魔法能把舞耶她們全滅,因此先發制人的戰術和擅用合體魔法是取勝的關鍵。



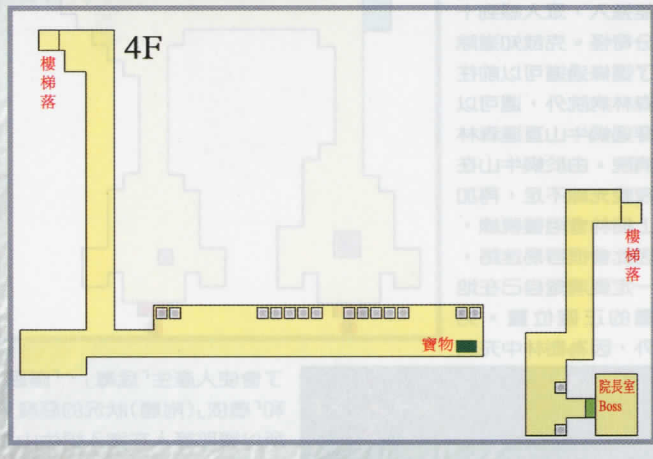


當克哉來到3F的303號病房時，看到須藤龍也的名字，於是舞耶等人便進入病房找他，可是發現房間空無一人。房間的地版和牆壁寫滿了很多的東西，克哉發現牆上貼了所有在JOKER殺人事件中受害者的相片。另外還有一首「瑪爾亞(マイア)的宣言」之詩，不過眾人也是不明白詩中的含意。就在這個時候，舞耶的心口突然感到很痛苦而跪在地上，麗便急忙上前慰問她。原來舞耶自從在車站前遇上de'ja' vu少年之後，她不時心臟也很痛苦和不適。待她回復過來後，眾人便繼續找尋須藤龍也的蹤影。經過3F右邊走廊的盡頭時，克哉們感覺到JOKER的反應，四人便上去4F查看。在進入院長室之前，舞耶等人必須提升了若干的LEVEL，同時也要召喚一些更高LEVEL的PERSONA使用。最好是一些對火魔法有較強耐性的PERSONA，還有可以使用全體回復HP魔法的PERSONA也很重要。





舞耶等人進入院長室之後，看到所有職員的死狀，和門口那些台灣人一樣，屍體也是全身染滿鮮血。這時看到一個滿頭白髮的男人，他手上有把染滿鮮血的劍，身旁還有一隻魔獸守候著。這個男人就是須藤龍也，克哉看見房間的狀況便判定是他的所為，並且聲稱要拘捕他。龍也不理會克哉的說話，只是問舞耶有沒有記起以前的事，叫她把那些記憶回復過來。PAOFU問他為何在十年前會有能力幹出那些連續放火事件出來，龍也回答是言靈給他的力量，是「那傢伙」用電波教他的。這時龍也也發現外面有「那傢伙」的同黨，PAOFU便到窗邊查看，他發現病院的大門口有一架車和三個人。其中他們的首領面上有一條很長的傷疤。PAOFU看見那人後便面色一沉，而且一聲不響便走出院長室，麗和克哉不斷叫他也沒有理會。



龍也叫舞耶等人如果想知道真相的話，便去港南區的「空之科學館」找他，但是要平安離開這裡才可以，說罷便使用魔法離開森本病院。那隻一直躺在須藤龍也身旁的魔獸終於起來，並且向三人發動攻擊。這隻BOSS魔獸名叫希露哈度(ヘルハウンド)，它除了會使用火炎系全體攻擊的魔法外，它的物理攻擊同樣利害。由於PAOFU走了出去院長室，因些這場戰鬥只有舞耶、麗和克哉三人。如



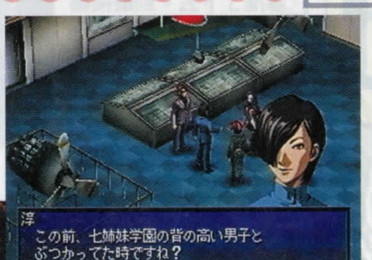
果舞耶在進入院長室之前，曾經召喚了一些對火炎屬性的耐力較強的PERSONA的話，眾人便要降魔那些PERSONA。要用一個人負責使用回復HP，另外兩人合力使用合體魔法對付魔獸，但不要使用火炎系的魔法攻擊。如果舞耶等人還是使用初期的PERSONA，戰況便會很危險。

克哉三人把那魔獸打倒之後，便立即走到病院外找PAOFU。在病院大門看不見之前那三個神秘人的蹤影，只見到PAOFU站在那裡。由於PAOFU的離隊，令到三人陷入苦戰之中，因此克哉和麗也同時向PAOFU質問。不過PAOFU並沒有講出在停車場發生的事，看來PAOFU的身份並不是那麼簡單。這時克哉說要盡快趕去空之科學館，因為他不能就這樣放過須藤龍也那傢伙。於是眾人把裝備和道具整理好後，便趕往空之科學館去。



第四章~空之科學館的火災~

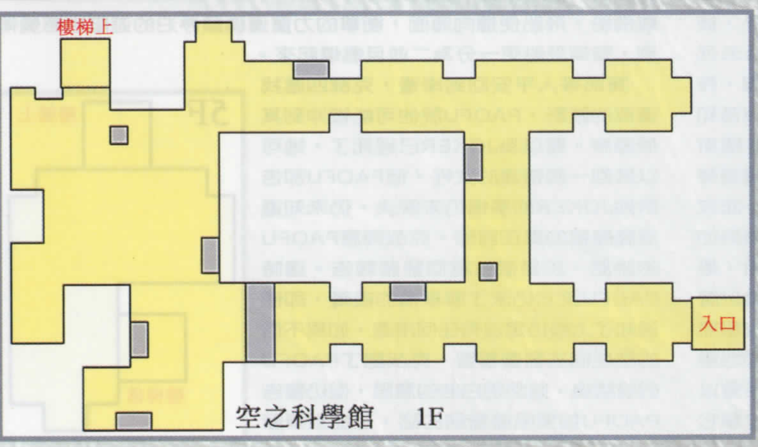
按照須藤龍也的說話，舞耶等人來到了港南區東南面的空之科學館。這所空之科學館的展品全部也和航空有關，一些古舊的飛機也在會場內展覽。不過最特別的是擺放在空之科學館天台的飛船，只供展覽而不能飛行。當舞耶她們進入館內時，看到一群正在參觀的小學生，館內除了小學生之外，還有一位高中生。那位高中生看見舞耶後，他走上前問舞耶是否曾經見過面，原來當日遇上de'ja' vu少年時，這位叫淳的高中生也在場。正當他們說話的時候，展覽廳的牆邊突然起火，而且火勢蔓延的速度很快，同時舞耶等人聽到一把可怕的聲音，聲音的主人便是須藤龍也。他再次叫舞耶趕快記起以前的事，成為他們的自己人。這時克哉等人便吩咐淳把小學生帶到天台較為安全的地方，他們四人要周圍搜索有沒有其他小孩。



由這時候開始，舞耶他們要在30分鐘內，把空之科學館內所有的小孩救出，並且要成功逃到天台之上。除了F1之外，舞耶她們必須把每層的小學生救出後，才可以繼續前進。如果未曾把在2F的小學生救出，四人經過大堂高座的通道時，也會捷返原地，直至救出小學生，才可以通過那裡。另外在3F和4F之間，淳會在通往上層的樓梯口擋著，並且告訴舞耶還有多少群的小學生未被救出。在3F往上層的樓梯前，會有回復之泉可供舞耶等人使用。當她們到達4F時，會再次聽到須藤龍也的聲音，之後4F便會充滿惡魔。舞耶等人遇上惡魔的時候，無論會進行對話或戰鬥，限定的時間仍然會繼續減少。因此無謂的戰鬥可免則免，可以利用逃走去避免戰鬥和交談。如果時間充足的話，便可以取走所有寶物，相反便不要勉







PS
PS2
DC
N64

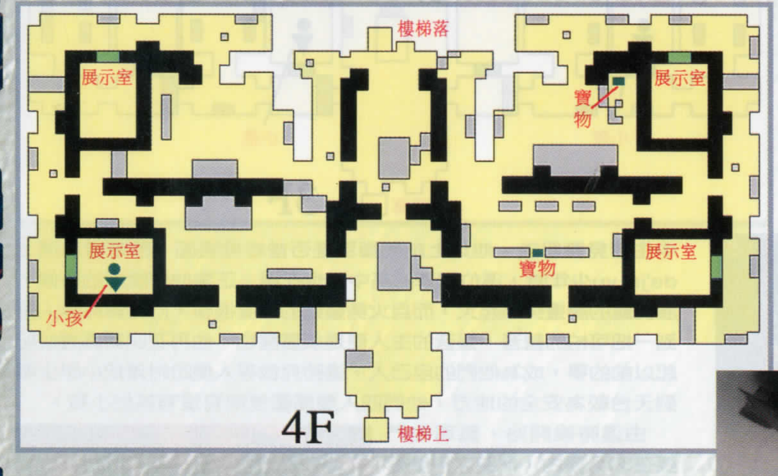
職業特「攻」隊

強。因為在這版中是不能儲存進度的，如果死掉或不夠時間的話，便要重新再開始過。

幾經辛苦終於到達天台，這時再次看到七姊妹學園出現過的de'ja' vu少年，他正在和須藤龍也對峙著。須藤用劍脅持著淳，還叫他快些記起以前的事。他把一支康乃馨交給淳，告訴他原本才是和JOKER互相對應的。de'ja' vu少年要求須藤放開淳，還說他已經和這件事沒有關係。這時舞耶等人來到，舞耶稱呼那少年為de'ja vu，克哉才知道舞耶一直找尋的de'ja va少年，便是自己的弟弟達哉。須藤龍也看到舞耶也出現，決定要把以前的一幕重現在舞耶面前。他把眾人的踏足地破壞，達哉便差點掉了下去，幸好舞耶把它捉實。舞耶沒有因為這一幕重現而回復記憶，令到須藤大怒起來，於是便放開脅持著的淳，走到舞耶面前舉劍殺她。就在千鈞一髮的情況下，淳情急地把龍也推下洞內，救了舞耶一命，但因此他表現得很激動。被救回的達哉上前安慰淳，不過因為達哉知道自己的名字而感到奇怪，這時PAOFU提醒眾人要想辦法離開火場。







達哉叫眾人跟他進入展覽用的飛船之內，他要利用傳言令到飛船可以使用。結果飛船真的起飛來，它離開了火災的空之科學館，向著海的方向飛去。眾人脫險後問達哉，為什麼會懂得駕駛飛船，它解釋已經看過一次，說著達哉便把控作的重任交給淳。突然間整個駕駛倉發生很大的震盪，達哉便跑出去看看情況，眾人也跟著他前去。在駕駛倉外，被淳推下樓的須藤龍也仍未死去，只是右邊面嚴重受傷，弄至血流披面。他在極度痛苦和憤怒之下，召喚了兩隻積斯(シャックス)和兩隻美羅達勞斯(ミノタウロス)出來一起攻擊舞耶等人。對付它們最好的次序是積斯、美羅達勞斯，最後才是須藤龍也。積斯會以魔法攻擊眾人，而且水系攻擊無效，不過對飛具，火炎和地變系攻擊較弱。美羅達勞斯會以物理攻擊眾人，用物理攻擊它只會扣很少HP，要集中用魔法對付。把四隻惡魔打倒之後，便要對付須藤龍也。他會吸收火炎系的攻擊，因此不能向他發動火炎系魔法。如果達哉的PERSONA阿波羅(アポロ)，可以在戰鬥RANK UP的話，便可以使用另一招強大的物理攻擊。另外的四人之中，起碼要有一至兩個人負責回復的工作，其餘的人便以合體魔法攻擊須藤龍也。要留意JOKER有一招會借用其中一個同伴發動攻擊，之後那同伴的戰鬥行動會變成「攻擊」，玩者有需要重新設定他們的行動。打倒須藤龍也之後，他說JOKER不會這樣便消失，只要有合適的人便會附在他的身上重生。

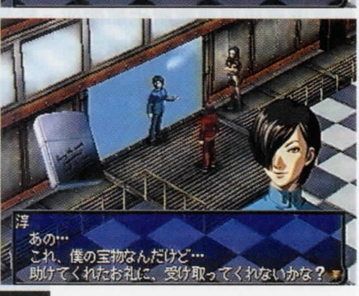


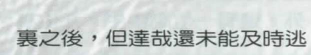


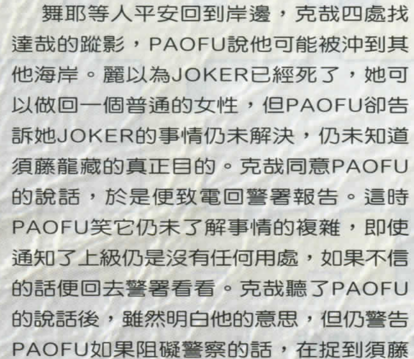


消滅了須藤龍也之後，淳便急忙從駕駛倉跑出來，說飛船因為剛才的爆炸而漸漸向下沉。達哉一言不發走到機倉的門口，發動PERSONA把倉門打開。克哉正想上問他打算怎樣時，便被他一腳踢了下去，跟著回頭叫眾人跳機逃生。當輪到淳的時候，淳把他的打火機送了給達哉，達哉感謝之餘，也因沒有東西送給他而道歉，說罷便把淳推了下去。到最後輪到舞耶，達哉再次向她叮囑，把以前的事情忘記，做回一個普通的女孩。當把眾人也推到海裏之後，但達哉還未能及時逃離飛船，飛船便撞向海面，衝擊的力量連碼頭停泊的遊艇也感覺得到，整架飛船更一分為二並且燃燒起來。









舞耶等人平安回到岸邊，克哉四處找達哉的蹤影，PAOFU說他可能被沖到其他海岸。麗以為JOKER已經死了，她可以做回一個普通的女性，但PAOFU卻告訴她JOKER的事情仍未解決，仍未知道須藤龍藏的真正目的。克哉同意PAOFU的說話，於是便致電回警署報告。這時PAOFU笑它仍未了解事情的複雜，即使通知了上級仍是沒有任何用處，如果不信的話便回去警署看看。克哉聽了PAOFU的說話後，雖然明白他的意思，但仍警告PAOFU如果阻礙警察的話，在捉到須藤



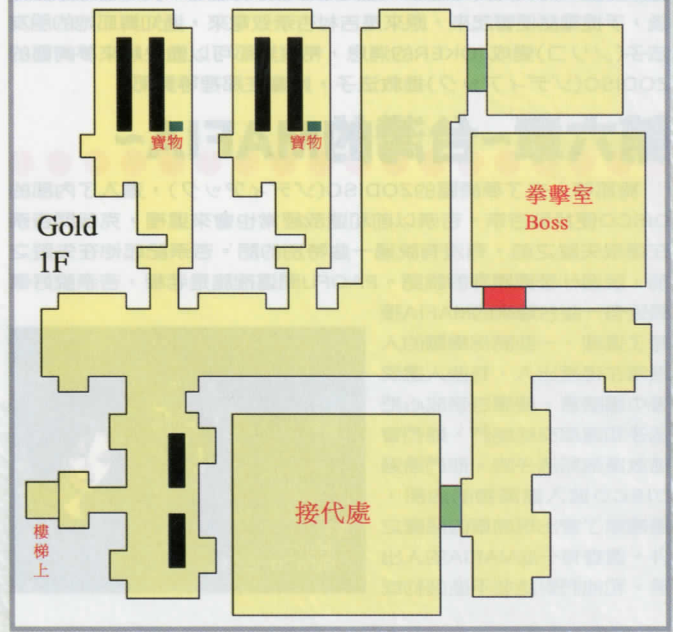
龍藏之前，會先把他捉到監牢裏，說完便獨自回去警署。麗見狀也決定了不再插手這件事情回去，還勸舞耶也不要再調查落去，跟著也便獨自回去。PAOFU問舞耶是否停止調查事件，舞耶卻堅持繼續進行。PAOFU便叫舞耶回自己的公司先，他稍後會去和她會合。

第五章~被JOKER附身~

舞耶獨自返回出版社後，接代處的職員告訴她水野總編輯找她，而且語氣很不友善，舞耶便第一時間找她。進入總編輯房間時，看到水野和稱為雲羅千鶴(ワンロン千鶴)的美人占卜師相談，水野總編輯便質問為何不能聯絡舞耶。千鶴看到舞耶的面相，便主動要求和她占卜。千鶴說她覺得自己不是自己，最近為了比自己年輕的男子煩惱，還說了一些前世今生的奇怪說話後便離開，水野總編輯叫舞耶盡快把採訪的報告書交給她。在辦公室內的同事圍著電視，觀看節目中雲羅千鶴為JOKER的事件作出占卜。她指出JOKER稱為「女媧」，利用人心的罪和嫉妒等邪氣支配的人，只要曾經利用「女媧」咀咒別人的人，便有機會成為JOKER。在同一時間，正在盜聽須藤龍藏電話的PAOFU，聽到他和不知名的人說話，內容是要求須藤龍藏幫他，把那阻礙他們計劃的神秘少年消滅。

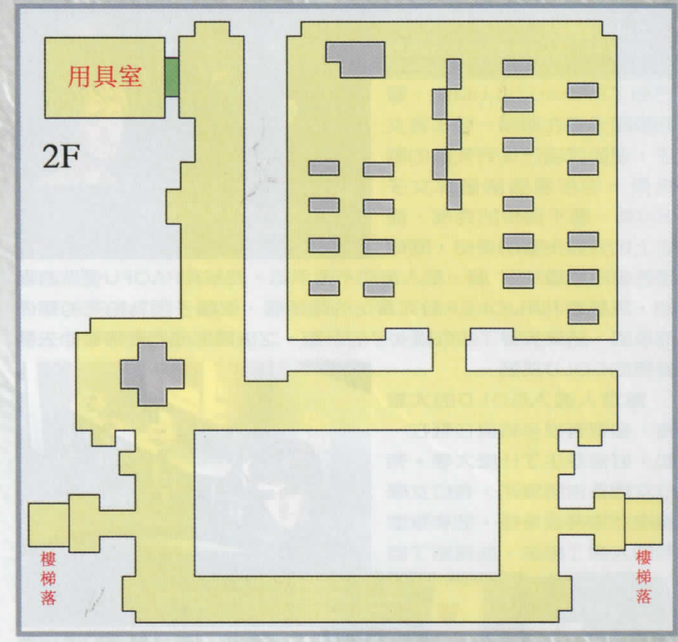
鏡頭回到港南警署的署長室，島津管理官接聽完神秘的電話之後，克哉便拍敲門進入。他把經過的事情說了出來，可是島津否定克哉的說話，還說森本病院因為發生氣體爆炸引起火災，所以病院內的所有人也被燒死，另外飛船意外事件也正在調查中。富樫





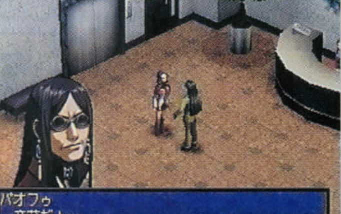
署長命令克哉不要防礙調查，他終於感到事情的複雜，於是便離開了署長的房間。這時在署長房間的客人，帶著輕視島津他們的語氣，贊揚克哉的骨氣。這位客人原來是在森本病院前，面上帶有疤痕的神秘人。島津他們利用手提電話的紀錄，找出曾經召喚過JOKER的名單交給那個神秘人，叫他一個也不能放過，神秘人在名單中看到芹沢的名字。





麗回到GOLD健身中心，繼續進行拳擊練習，她心中不斷說和JOKER沒有關係。這時有數位學員在談論千鶴在節目中，關於JOKER定義的解釋。鏡頭回到舞耶的辦公室，電視報導了森本病院火災的消息，舞耶覺得十分驚訝，於是便出去找克哉他們。當舞耶乘電梯落到大堂時，PAOFU已經在那裡等她。舞耶把偽做新聞告訴PAOFU，他推斷因為須藤龍藏要消滅所有証據，所以才要偽做新聞。二人決定首先和克哉會合，於是便去了港南警署。克哉把警方的狀況告訴舞耶他們，舞耶也感到很意外。克哉因為受害者不斷增加而感到難過，這時舞耶的手提電話響起，麗叫舞耶在她變化前盡快逃走。克哉和PAOFU應為她已經中了JOKER的咀







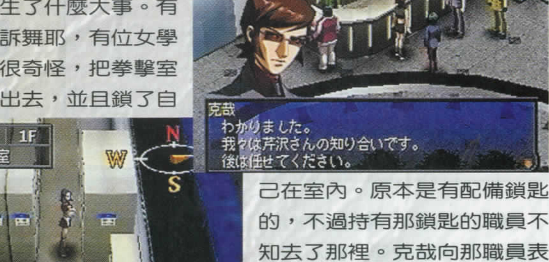


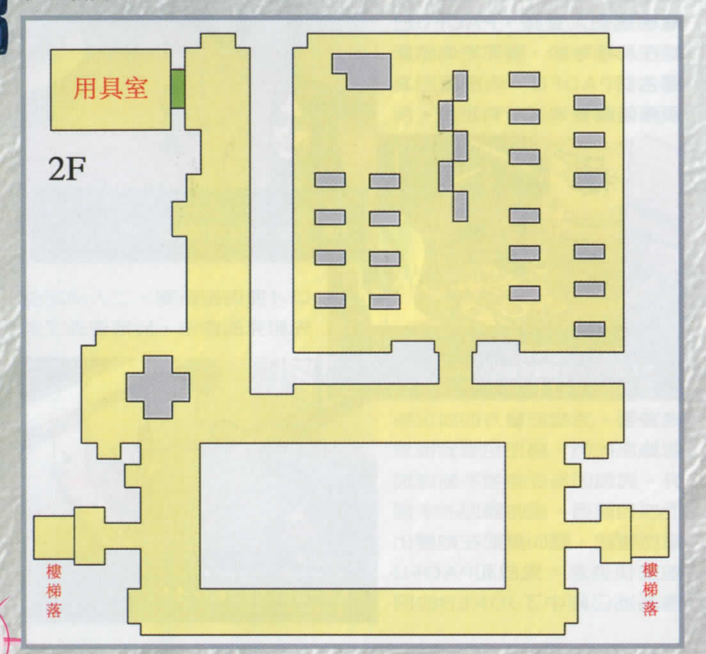
咒。這時舞耶忽然記起了一幕，原來麗以前被一名叫牧村洋一的人騙婚，那人騙走她所有金錢後離開她，她可能會利用JOKER向他報仇。舞耶把那記憶告訴克哉他們，克哉要在麗仍未犯罪前阻止她，於是三人決定把那個騙子找出來。PAOFU叫她們先去平田區的「赤提灯」，取得尋人的傳言。

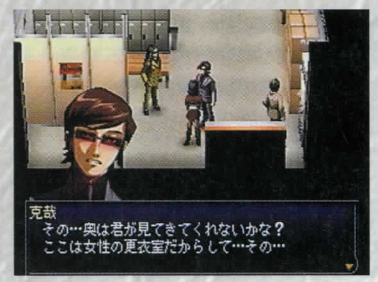
舞耶等人去到平坂區的龜屋横巷(カメヤ横丁)，在那裡找到赤提田，從老版娘說話得知，那騙子最近經常在青葉區的PARABELLUM出現，於是眾人便去那裡找那騙子。當她們到了PARABELLUM後，看到那騙子正在欺騙一名年青女子，還說謊自己是研究院的副院長，用甜言蜜語借那女子300萬。看不過眼的克哉，便走上前表露刑警的身份，問他是否曾經欺騙芹沢 麗。那人當然不會承認，克哉和PAOFU便做戲嚇他，說麗會利用JOKER殺死真正的騙婚者，那騙子因為怕死的關係而承認，結果拆穿了他欺騙女子的計劃。之後舞耶他們便帶著他去夢崎區的GOLD找麗。



當眾人進入GOLD的大堂時，發現有很多職員在聚在一起，好像發生了什麼大事。有位女職員告訴舞耶，有位女學員突然變得很奇怪，把拳擊室內的人趕了出去，並且鎖了自己在室內。原本是有配備鎖匙的，不過持有那鎖匙的職員不知去了那裡。克哉向那職員表示和麗是認識的，叫她把麗交給他們處理。在GOLD出現的惡魔中，有LEVEL很高的惡魔出現。在前章須藤龍也召喚的積斯和美羅達勞斯也會出現，但最利害是22 LEVEL的化斯度(ファウスト)。如果舞耶他們和PERSONA的LEVEL不夠高的話，盡量避免和它戰鬥。



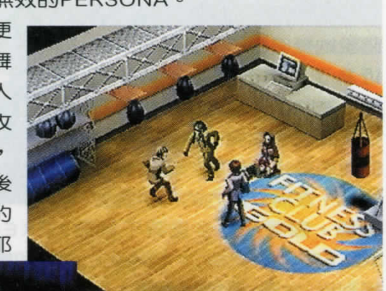




舞耶到了3F的女性STAFF ROOM，會遇上一個變態男職員。他躲藏在LOCKER的後面，真不知道他想做什麼。舞耶答應不會把那男職員告發，不過條例是要他交出拳擊室的鎖匙。舞耶取得鎖匙後便趕去拳擊室救麗，眾人看到麗伏在地上，克哉便說已經把欺騙她的人帶來，並且將會用法律懲戒他，勸她不要做傻事。這時麗反而問舞耶在不在，如果舞耶回答「我在，麗！」(私はここよ，うらら！)的話，當走近麗身邊時，麗便會攻擊她，並且露出JOKER麗的面孔。眾人見狀也感到驚訝，麗的身軀已經被JOKER附身。這時成長了的JOKER PERSONA發動，眾人唯有和它一戰。要留意JOKER麗會使用風系的魔法攻擊，而且和須藤龍也一樣，會使用附身的魔法。最少用一個人負責全體回復的工作，其餘兩人以合體魔法攻擊，最好降魔一些風魔法無效的PERSONA。



打倒JOKER麗之後，麗便回復少許意識。於是麗便向舞耶道歉，她竟然中了舞耶敵人的咀咒，並且向舞耶作出攻擊。這時牧村在旁煽風點火，叫眾人殺了這女鬼。克哉聽後走到他的面前，用手緊握他的喉嚨，不過他仍在狡辯，舞耶便叫克哉放手。PAOFU見狀便說出他的想法，只要麗一死，警察便沒有証人指証他。這時連冷靜的PAOFU也上前打了他一記，不過麗要求克哉他們放過他，牧村便夾著尾巴逃走。這時麗終於不支暈倒，克哉便叫舞耶送她去醫院，不過PAOFU解釋她是因為PERSONA的關係而暈倒，所以送她去醫院也不會有幫助，要送她去VELVET ROOM把JOKER PERSONA歸還才會復原。在VELVET ROOM清醒過來的麗，再次向舞耶道歉，還問她會否原諒自己。舞耶答應原諒她後，手提電話便響起來，原來是吉村杏奈致電來，通知舞耶她的朋友法子(ノリコ)變成JOKER的消息，希望舞耶可以盡快趕來夢崎區的ZODISC(ゾディアック)拯救法子，她會在那裡等舞耶。



第六章~台灣的MAFIA~

舞耶等人去了夢崎區的ZODISC(ゾディアック)，進入了內部的DISCO便找到杏奈。杏奈以前和達哉經常也會來這裡，克哉問杏奈在達哉失蹤之前，有沒有說過一些特別的話。杏奈記起他在失蹤之前，說過什麼要贖罪的說話。PAOFU問這裡誰是老板，杏奈說好像最近有一些台灣來的MAFIA接管了這裡，一些誘拐集團的人經常在這裡出入，有些人還說著中國語言。麗請杏奈放心把法子和達哉交給她們，她們會拯救達哉和法子的。他們通過DISCO進入建築物的內部，這裡除了會出現前章的惡魔之外，還會有一些MAFIA的人出現。和他們對話並不能契約或



取得塔羅牌，因此可以藉此機會儲經驗值提升舞耶和PERSONA的LEVEL。不過要留意他們的物理攻擊非常強，最好使用一些物理攻擊無效的PERSONA，這樣便可以輕鬆地儲經驗值。到了3F右手邊的秘密賭場門外時，會有人問舞耶暗語才可進入，她們只好再去探取正確的暗語。舞耶等人走到3F的另一邊的房間，進入後PAOFU會叫眾人在門口等他，他和MAFIA的人用中文對話、「你坦白吧…我生氣了」、「幹什麼！？不行！」等，之後便發出槍聲。克哉他們立即進去看看，只見兩個MAFIA的人躺了在地上。PAOFU並沒有殺死他們，他們告訴PAOFU真正的暗語是「Panther」。不過PAOFU的行為再次令到克哉不滿，兩人便爭吵起來，麗見狀便勸二人盡快趕去秘密賭場救法子。

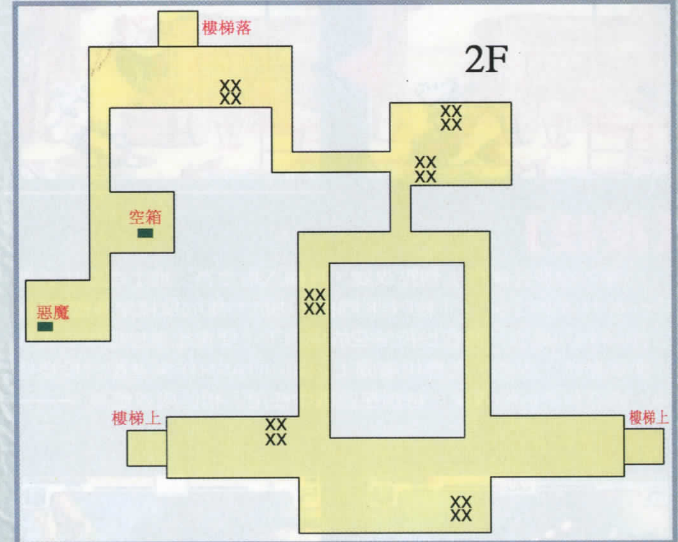


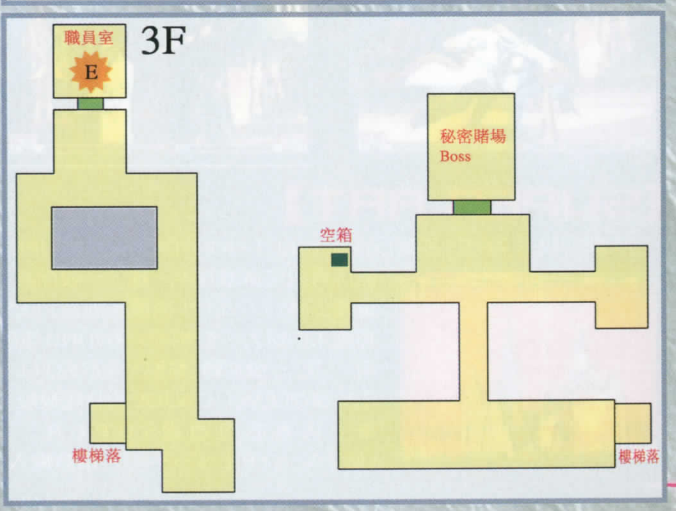
舞耶他們再次去到秘密賭場門口，把暗語道出後門便被打開。進入賭場後克哉看到曾經在署長房間出現過的客人——面上有很長疤痕的男人。PAOFU看見他後面色變得凝重，一聲不響便走向那男人的位置。但被那男人身邊的手下上前阻止，並且用中文問PAOFU是誰，那男人也用中文叫他的手下讓PAOFU等人過去。克哉問PAOFU那男人是誰，這人的名字是雲豹，是個卑鄙的殺手。克哉驚訝為什麼署長會和這殺手有關係。但雲豹卻叫克哉拘捕PAOFU，說PAOFU在台灣殺了他25個人，他才殺了一個日本人，這樣對他並不公平。PAOFU並沒有理會他的狡辯，直接了當問他須藤龍藏的企圖。雲豹繼續在狡辯，他說自己是協助警察和新日本政府的人，是JOKER獵人，同時也是台日的親善大使。克哉也發怒地問法子到底在那裡，雲豹便叫人把法子帶出來。當舞耶和麗上前察看法子時，雲豹便叫法子攻擊眾人。神情呆滯的法子突然發動JOKER PERSONA，而且今次比上次又再進化成長了。要打倒JOKER法子，首先一定要消滅兩個流氓(リュウマン)。千萬不能少看這兩個流氓的攻擊力，雖然他們不懂使用魔法，可是槍擊的物理攻擊很強。另外這次JOKER的攻擊屬性是水和冰結，還有專用的附身魔法。要對付它們，最好準備好兩種PERSONA，第一種是物理防御力強的PERSONA，在消滅兩個流氓前使用。第二種是水系和冰結系防御力強的PERSONA，當JOKER在後段時會不斷放出水和冰結系的魔法，只要到時換了這些PERSONA後便不用害怕它的魔法攻擊。



把JOKER打倒之後，發現雲豹等人已經逃離現場。克哉第一時間問PAOFU所講是否屬實，PAOFU沒有否認但也不承認，克哉他們覺得PAOFU的身份越來越神秘。這時麗叫兩人暫停爭吵，趕快把法子送去VALVET ROOM救治。在VALVET ROOM回復過來的法子，杏奈問克哉是否要把法子拘捕。克哉以現時証據不成立為理由，不打算把法子拘捕，不過要杏奈負責的監管她，杏奈連忙向克哉道謝。克哉覺得要把真正的主謀捉到才是最重要，政府、警察和外國的MAFIA組織，一切的謎仍未解決前，他絕對不會放棄的。正當麗覺得克哉十分溫柔和堅強的時候，克哉的手提電話響起。有一把男人聲音找克哉，叫他如果想要有關JOKER消息的話，便在約定的時間去到青葉區的青葉公園找他。克哉問他到底是誰，他稱自己為SNEAK(スニーク)，還問克哉記不記得他。克哉收線後便問眾人的意見，不過在沒有線索的情況下，各人也認為要去試一試，於是眾人便起程到青葉公園去。







3rd STRIKE STREET FIGHTER III
Fight for the
ストリートファイターIIIサードストライク

角色技巧分析始動！

TEXT BY：IKI



生產商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	3 BLOCK
發售日：	2000年6月29日
FIG／1～2P／對應MODEM	

上期本刊已刊登了DC格鬥作品《STREET FIGHTER III 3 rd STRIKE ～Fight for the Future》（以下簡稱《3.3》）的角色全技表。今期則會集中分析其中角色的技巧及連續技介紹，並會對遊戲各系統一一作出解說，廢話少說，去片！

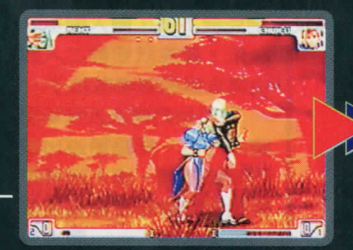
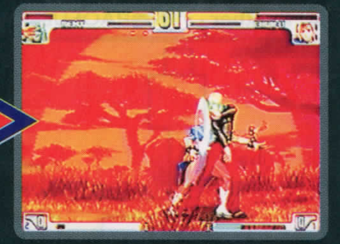


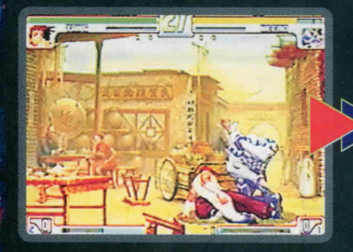
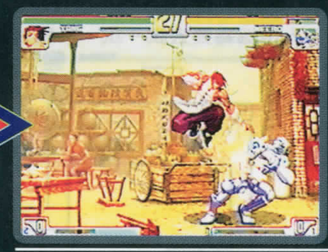




【GRAP DEFFENCE】

GRAP DEFFENCE即是一般格鬥遊戲中所指的投技解拆，但大前題是須在對手的投技成立之前，輸入指令：← or N（回中）or →＋輕P輕K同按，只要輸入正確，角色便可在不受任何損傷的情況下把對手的投技解拆。此外，在GRAP DEFFENCE成功後雙方角色的距離也會拉遠，減低被狙擊的可能。

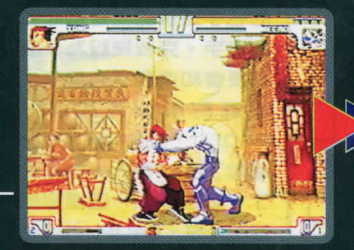



【LEAP ATTACK】

所謂LEAP ATTACK即是小跳躍攻擊，其攻擊判定為中段屬性，對手是不能以蹲下狀態來作防禦。同時，此LEAP ATTACK亦有著避過對手「掃腳」系攻擊的特性。留意今集在操作上有點改變，其輸入指令為：N（回中）＋中P中K同按。在應用層面上，LEAP ATTACK通常是以下段技作CANCEL使出，如RYU的↓＋中K→LEAP ATTACK，特別在混戰中使用，不但可破壞對手防禦體勢，更可牽制對手下段BLOCKING的使出。

【投技】

今集的投技在操作上有點改變，其輸入指令為：地上或空中近敵時← or N（回中）or →＋輕P輕K同按。由於今集的投技是須確定「捉住」對手始可成立，故在投技落空的場合下，便會出現投技成立失敗的硬直動作，因此，在應用層面上，如以DASH作突進配合投技使用，也許有不俗的效果，特別在混戰中使用，相信成效更高。





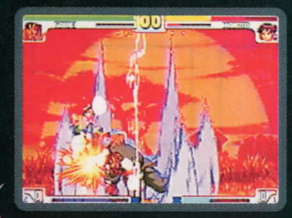


【EX 必殺技】

除了一般的必殺技外，遊戲中的角色同時亦存在EX必殺技。首先，要使用EX必殺技就必先擁有一定程度的LEVEL GAUGE（因為每項EX必殺技也須消耗不同程度的LEVEL GAUGE）。一般而言，EX必殺技是本身必殺技的多HIT版，然而EX版在使用效果上比必殺技本身有著更大變化。由於其HIT數較多，就算對手想以BLOCKING卸去也不是易事，故在僵局中有不俗的價值。留意不是每個角色的所有必殺技也可作EX攻擊。

【SUPER ART】

所謂SUPER ART，即是以往《STREET FIGHTER》系列的SUPER COMBO。如以往一樣，在《3.3》中每位角色也有3種SUPER ART，然而玩者只可選取其中一種。一般而言，SUPER ART的LEVEL GAUGE的儲存數量最少為1 LEVEL，而最多則為3 LEVEL。通常，只有1 LEVEL儲存數量的S.A.有絕大的威力，但相對1 ROUND可能只有1次使用機會（要儲滿條GAUGE都幾耐），是「一發逆轉」類型。至於有3 LEVEL儲存數量的S.A.在相對下威力較少，但由於儲存LEVEL GAUGE的時間較短、使用機會較多，故較適合初心者使用。最後，玩者亦可透過SUPER CANCEL來把必殺技接駁S.A.（如↓↘→+P↓↘→+K），留意輸入速度要快。




【DASH】

一種自《STREET FIGHTER III》始追加的特殊操作技巧，主要用以拉遠或近接雙方角色的距離。其中每名角色的DASH性能也有所不同，如ORO的前DASH在開始時能迴避部份飛行道具，而IBUKI的後DASH則能避過對手的「掃腿系」攻擊。留意在DASH途中，角色是不能作任何行動，包括攻擊及防禦。





【HIGH JUMP】



HIGH JUMP是指大跳躍，其跳躍軌　[比普通跳躍較高及較遠，其輸入指令為：瞬間輸入↓↑。HIGH JUMP的最大特點是可CANCEL特定的通常技或SUPER ART，主要用作狙打被擊至浮空的對手。可以說，HIGH JUMP是一種可歸納於攻擊模式的跳躍。

【QUICK STANDING】

QUICK STANDING即是一般格鬥遊戲中所指的DOWN迴避(或受身)，其輸入指令為：吹飛至著地時↓。QUICK STANDING的最大特點可說是動作成立後，角色迴轉動作中是完全無敵的。不過，並不是所有的DOWN攻擊也可作QUICK STANDING，例如部份的必殺技或SUPER ART。





【蹲下COUNTER】

所謂蹲下COUNTER，即是指角色在蹲下狀態的情況下，就算受到站立狀態情況下的同等程度攻擊(包括連續技攻擊或任何攻擊)，蹲下一方所受的傷害程度，也遠較站立狀態情況時為高。



【STUN GAUGE】



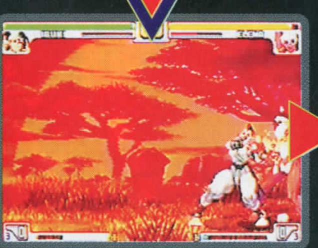
STUN GAU可說《STREET FIGHTER III》系列的特色之一，每名角色的體力BAR也有一條STUN GAUGE，只要在任何情況下受到攻擊，包括連續技攻擊或任何攻擊，STUN GAUGE也會累積起來，BAR GAUGE滿了後角色便進入氣絕／暈眩狀態。反之，攻擊停止下來STUN GAUGE便會慢慢回復。由於STUN GAUGE直接反映了角色的氣絕／暈眩狀態，故可謂把氣絕／暈眩「表面化」。



【TARGET COMBO】



TARGET COMBO即是一般格鬥遊戲中所指的「連攜技」，即是把一些通常不能CANCEL的通常技以特定法則使其連繫，造出各種連續攻擊，角色要依照一定的輸入法則來使用TARGET COMBO。

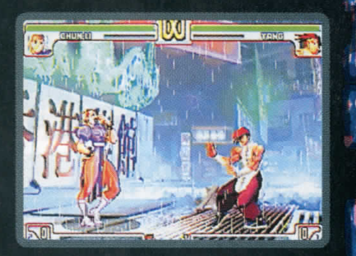




【PERSONAL ACTION】

PERSONAL ACTION是一個追求遊戲全面效果平衡的調整系統，其輸入指令為：重P＋重K。每名角色也有各自的PERSONAL ACTION，其作用除了能增加一點SUPER ART LEVEL GAUGE外，更有提昇打擊力、提昇防禦力或回復STUN GAUGE的效果，而且持有攻擊判定及挑撥效果，對實戰有一定的影響。





【BLOCKING】

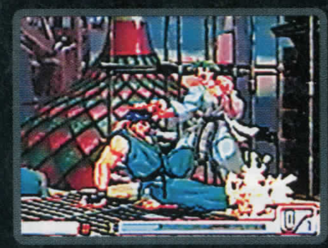


《STREET FIGHTER III》軸心系統之一，BLOCKING的最大特色是可在「毫無受損」的情況下卸去對手的攻擊(BLOCKING角色是會閃出「藍光」以作表示)。一般而言，BLOCKING可分為下列3種：

1)上段BLOCKING：(右向時)地上時上、中段攻擊近接瞬間→後N(回中)
2)下段BLOCKING：(右向時)地上時下段攻擊近接瞬間↓後N(回中)
3)空中BLOCKING：(右向時)空中攻擊判定近接瞬間→後N(回中)

除了一般的BLOCKING外，今集亦引入了一種所謂「插入式」的BLOCKING(GUARD BLOCKING)，即是在「擋格」(←注意不是BLOCKING)對手一些多HIT數的攻擊(如SUPER ART或是一些連續技)途中，玩者可以改用BLOCKING來把攻擊卸去，在指令輸入成功的場合下，玩者的角色亦會閃出「紅光」以作表示。(一般場合下的BLOCKING角色是會閃出「藍光」以作表示)

【GRADE JUDGE SYSTEM】



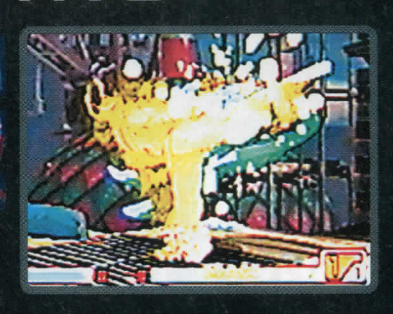

大家有無玩過《REAL BOUT餓狼》系列？當中在每場戰鬥後，電腦會根據玩者在戰鬥中的表現評級，給予一個FIGHTING LEVEL。而今集所謂的GRADE JUDGE SYSTEM也是一個相類同的系統，在每場戰鬥後，電腦會根據玩者在剛才戰鬥中的表現評級，給予玩者一個GRADE。當中的評分標準大致可分為OFFENCE、DEFENCE、TECH及EX POINT四部份。

以OFFENCE來說，最重要是「有技術性」地作積極攻擊，所謂「有技術性」是指以連續技攻擊，甚至把對手擊至暈眩。相對於攻擊，所謂DEFENCE最重要是「有技術性」地作防守，當然所指的不是普通的擋格，而是指BLOCKING，特別是成功卸去一些HIT數高的必殺技或SUPER ART，則更能取得高分數。而TECH則通常是指一些「技術性」的BONUS，例如是FIRST ATTACK、QUICK STANDING及REVERSAL等，主要是針對一些「技巧性」的特殊操作來取分。最後則是有關EX POINT的問題，EX POINT比起TECH更講求「技巧性」，而且更建基於一些條件上，其中一種取得EX POINT的方法，是在體力少於對手的情況下，以S.A.來K.O.對手，亦即是所謂的「一發逆轉」。






孤高之求道者
RYU



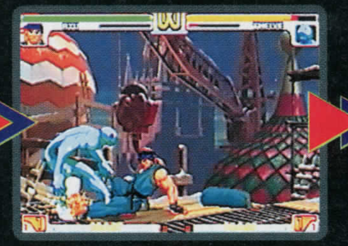

《街霸》系列永遠的主角（雖然《街霸3》設定ALEX作主角），他的通常技以蹲下輕K及站立重K最為好用。其中蹲下輕K可透過連打方式來CANCEL SUPER ART，而站立重K可作對空用。必殺技方面，RYU的所有必殺技也可作EX攻擊，特別是EX版波動拳即是2 HIT的灼熱波動拳，就算對手想以BLOCKING卸去攻擊也不是易事。而EX版上段足刀蹴更是當中最霸道的一招。SUPER ART方面，真空波動拳（儲存數量為2 LEVEL）是波動拳的POWER UP版，攻擊發生FRAME數為5個FRAME，擊中對手浮空期間可作狙打。真．昇龍拳（儲存數量為1 LEVEL）的攻擊發生FRAME數為2個FRAME，最佳在BLOCKING後使用，擊中對手後可以重上段足刀蹴狙打（畫面端可用昇龍拳）。至於電刃波動拳（儲存數量為1 LEVEL）是一招GUARD不能的波動拳（儲勁至MAX階段更可把對手擊至暈眩），攻擊發生FRAME數同樣為5個FRAME。

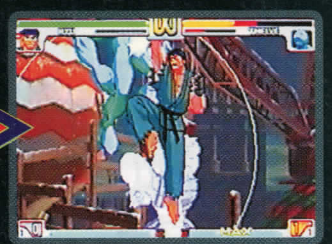
RYU的PERSONAL ACTION效果

- ◆1階段時：STUN GAUGE回復力10%UP
- ◆2階段時：STUN GAUGE回復力21%UP
- ◆3階段時：STUN GAUGE回復力33%UP

連續技

1）下輕K→蹲下輕K→真空波動拳
2）站立中P→重龍捲旋風腳
3）近距離站立重P→EX龍捲旋風腳→真空波動拳→輕龍捲旋風腳
4）電刃波動拳→蹲下中K→必殺技狙打
5）真空波動拳→真空波動拳（畫面端專用）
6）跳躍重K→蹲下中K→真．昇龍拳



職業特「攻」隊

炎之昇龍
KEN




相比起RYU，KEN的招式風格絕對是大開大合的類型。若RYU最強的是波動拳，則KEN最強的便是昇龍拳。通常技方面，KEN以蹲下中K及站立中K最為好用。其中蹲下中K可透過目押方式來CANCEL SUPER ART，而站立中K則大可當作對空技用。必殺技方面，KEN的所有必殺技也可作EX攻擊，然而要留意KEN的波動拳遠較RYU的波動拳有著更大的空隙，所以波動拳還是用作CANCEL SUPER ART來得更划算。空中龍捲旋風腳最佳接空中BLOCKING後立即使出，而昇龍拳更是KEN所有必殺技當中最霸道的一招，因為今集中昇龍拳擊中對手後是可以SUPER CANCEL作出狙打的。SUPER ART方面，昇龍裂破(儲存數量為2 LEVEL)是昇龍拳的POWER UP版，攻擊發生FRAME數為2個FRAME，最適宜接駁連續技使用。神龍拳(儲存數量為1 LEVEL)的攻擊發生FRAME數為3個FRAME，是對空專用的SUPER ART，可以透過連打方式來增加HIT數及攻擊力。至於疾風迅雷腳(儲存數量為3 LEVEL)的攻擊發生FRAME數為2個FRAME，加上儲存一個LEVEL GAUGE的時間極短，是一招專為接駁連續技使用的SUPER ART。

KEN的PERSONAL ACTION效果

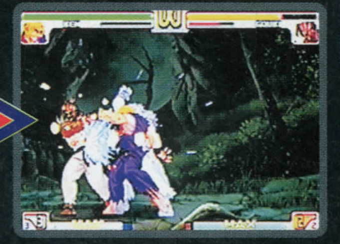


◆打擊力31%UP

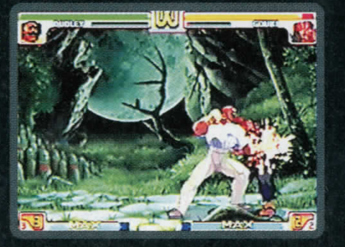
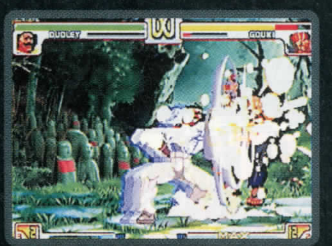
連續技

1)EX龍捲旋風腳→站立前中K→重昇龍拳→神龍拳
2)任何通常技→輕龍捲旋風腳→任何狙打
3)跳躍重K→蹲下中K→波動拳→疾風迅雷腳
4)跳躍重K→蹲下中K→神龍拳／昇龍裂破



拳鬥紳士
DUDLEY

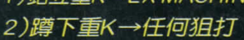



DUDLEY大部份的通常技也有著非常高的實用性，其中蹲下中K可以截擊突進中的對手，之後亦可接駁DUCKING作連續技使用。站立→＋中P有很強的判定，但仍不及站立→＋重P般可當作對空技用。必殺技方面，DUDLEY不是所有必殺技也可作EX攻擊(☆留意DUCKING、DUCKING STRAIGHT及DUCKING UPPER是不可作EX攻擊)，JET UPPER不單可當作昇龍拳用，而且更是對空的連續技。EX版MACHINE GUN BLOW在擊中對手後的浮空期間是可以作出狙打的。而DUCKING雖然並可作EX攻擊，但因為此招能衍生出DUCKING STRAIGHT及DUCKING UPPER的二擇攻擊，故仍是一招值得信賴的必殺技。SUPER ART方面，ROCKET UPPER(儲存數量為2 LEVEL)是對空專用的SUPER ART，攻擊發生FRAME數為2個FRAME。ROLLING THUNDER(儲存數量為1 LEVEL)的攻擊發生FRAME數為3個FRAME，是一招向前方突進專用的SUPER ART。(可以P連打增加HIT數或→＋PPP作長距離攻擊)至於CORKSCROW BLOW(儲存數量為3 LEVEL)的攻擊發生FRAME數則為2個FRAME，同時儲存一個LEVEL GAUGE的所需時間極短，是使用密度最高的一招SUPER ART。

DUDLEY的PERSONAL ACTION效果

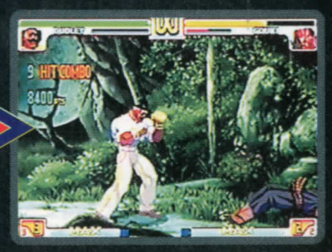
◆打擊力25%UP

連續技



1)站立重K→EX MACHINE GUN BLOW→輕MACHINE GUN BLOW
2)蹲下重K→任何狙打
3)站立中K→ROCKET UPPER



職業特「攻」隊

大地之戰士
ELENA




ELENA的大部份通常技同樣也有著非常高的實用性，其中蹲下弱K最適合用作近距離牽制技。蹲下中P及蹲下中K的CANCEL性能極強，是一切連續技的開始。至於站立→＋重P對於封殺空中對手有很強的判定，大可當作對空技用。必殺技方面，ELENA的所有必殺技也可作EX攻擊，SCRATCH FOIL是強力對空技，而EX版時威力更大。LION HORN為突進技的一種，在擊中對手後是可以作出狙打的。而MALLET SMASH的攻擊判定為中段，可用來「陰」對手，是一招值得信賴的必殺技。SUPER ART方面，SPINNING BEAT(儲存數量為3 LEVEL)是對空專用的SUPER ART，攻擊發生FRAME數為2個FRAME，是ELENA三招S.A.中最好用的一招。BRAVE DANCE(儲存數量為2 LEVEL)的攻擊發生FRAME數為2個FRAME，是一招向前方突進的亂舞型SUPER ART。至於HEALING(儲存數量為1 LEVEL)則是作回復體力專用的SUPER ART，可作3分1的體力回復，不過中途以PPP同按可作中斷回復。

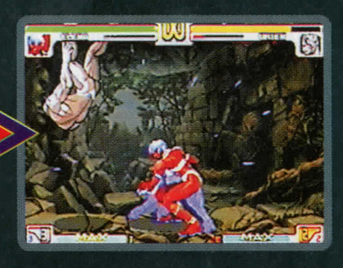
ELENA的PERSONAL ACTION效果

◆1～3階段時：STUN值19%UP
◆4階段時：STUN值75%UP

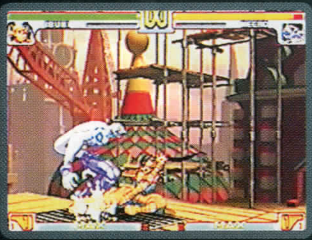
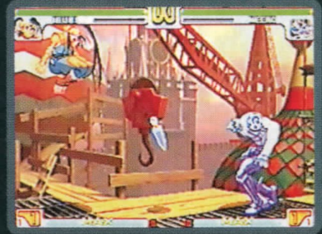
連續技

1)蹲下中P→BRAVE DANCE
2)蹲下中P→EX版SPIN SIZE(不作追加入力)→任何狙打





高校生忍者
伊吹IBUKI

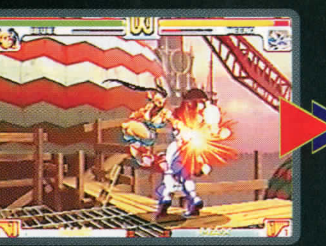
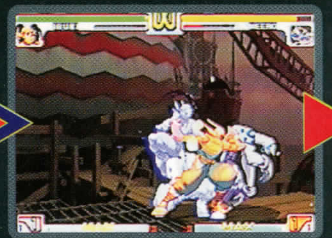



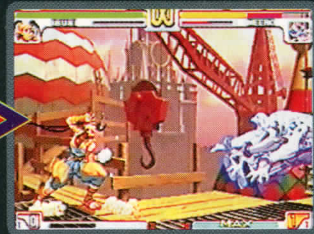
IBUKI的特殊技種類眾多，其中蹲下弱K除了可作近距離牽制技外，亦可CANCEL其他必殺技。↘＋中K為SLIDING攻擊，有一定奇襲性，但小心被對手作下段BLOCKING。→＋中K的攻擊判定為中段，可用來「陰」對手。至於跳躍重P在HIT中對手後可接駁鎧通使用。必殺技方面，IBUKI不是所有必殺技也可作EX攻擊。苦無可作接駁SUPER ART使用，而EX版時會投出兩枚飛鏢。留意雷打是不能作BLOCKING的打擊投。而風斬為對空技，旋則回旋踢一種，輕及中的也有2 HIT、重為3 HIT、而EX版則有4 HIT，在輸入指令後若按↓＋K，則最後1 HIT會變為下段技。SUPER ART方面，霞朱雀(儲存數量為3 LEVEL)是苦無的強化版，攻擊發生FRAME數為1個FRAME，亦是IBUKI三招S.A.中最好用的一招(就算對手想BLOCK晒都絕非易事)。鎧通(儲存數量為3 LEVEL)的攻擊發生FRAME數為1個FRAME，是雷打的強化版，但留意易受對手反擊。至於闇時雨(儲存數量為1 LEVEL)的攻擊發生FRAME數為1個FRAME，則是最適合接駁連續技用的S.A.。



連續技

1)跳躍重P→鎧通
2)蹲下輕K→雷打(「陰」對手下段BLOCKING)
3)築地越→苦無→闇時雨



電腦生物

NECRO







NECRO的站立中P空隙少，除了可作中距離牽制技外，亦可CANCEL其他必殺技甚至SUPER ART。而站立←＋中P亦是值得信賴的CANCEL技。至於↓＋中P及←＋重P也可當作對空技用。然而要留意←＋重P是名乎其實的對空攻擊，對於橫方向的攻擊判定不強。必殺技方面，NECRO不是所有必殺技也可作EX攻擊。電磁BLAST雖不能作EX攻擊，但對空攻擊判定不俗，亦可作接駁SUPER ART使用。留意SNAKE FANG雖同樣不能作EX攻擊，但其攻擊判定是為下段打擊技，而在畫面端場合擊中對手後是可以作出狙打的。而TORNADO HOOK的EX版為NECRO所有必殺技中攻擊力最高的一招(EX版的攻擊力為35)。而且TORNADO HOOK在最後1 HIT是可接駁SUPER ART使用。SUPER ART方面，超電磁STORM(儲存數量為1 LEVEL)是電磁BLAST的強化版，攻擊發生FRAME數為3個FRAME，亦是NECRO三招S.A.中最好用的一招。SLAM DANCE(儲存數量為1 LEVEL)的攻擊發生FRAME數為3個FRAME，是投技型的S.A.，是三招S.A.中攻擊力最高的一招，但實用性不及超電磁STORM。至於ELECTRIC SNAKE(儲存數量為2 LEVEL)的攻擊發生FRAME數為5個FRAME，攻擊力一般，但比起SLAM DANCE好用。

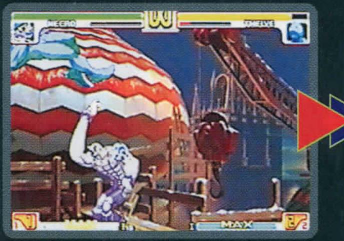
NECRO 的 PERSONAL ACTION 效果

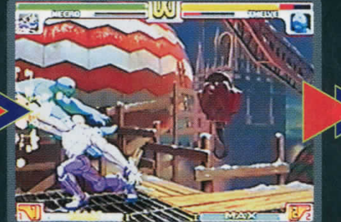
◆打擊力31%UP



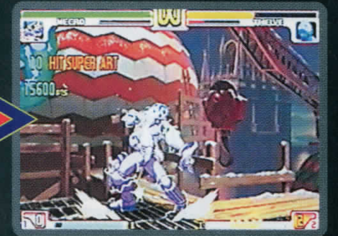
連續技

1)站立←+中K→中TORNADO HOOK→ELECTRIC SNAKE→輕電磁BLAST→(↙+重P)(畫面端專用)
2)站立←+重K→站立中P→ELECTRIC SNAKE→輕電磁BLAST→站立←+重P(畫面端專用)
3)站立←＋重P→(↙＋重P)→超電磁STORM(畫面端專用)
4)輕TORNADO HOOK→超電磁STORM
5)蹲下輕P→ELECTRIC SNAKE
6)站立輕P→輕電磁BLAST→ELECTRIC SNAKE



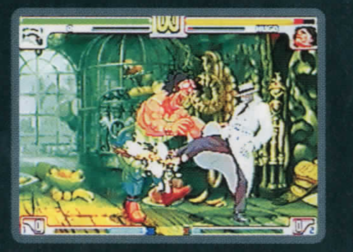


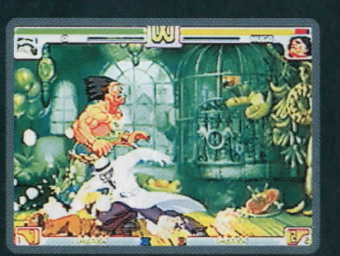




謎之存在

Q

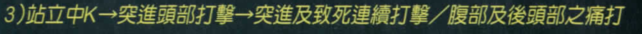




Q的近距離站立輕P的對空能力高，而近距離站立中K可CANCEL其他必殺技，是接駁連續技的瑰寶。必殺技方面，Q的大部份必殺技也是以打擊技及投技作主導，而且亦不是所有必殺技也可作EX攻擊。突進頭部打擊是顧名思義的突進打擊技，若持續按P儲勁攻擊判定則變為中段，但此時便不能再作EX攻擊。突進下肢打擊亦是突進打擊技，唯是攻擊判定為下段，如混合突進頭部打擊使用便可作二擇攻擊。高速度連續打擊為連續打擊技，其中以EX版接駁連續技最為好用。留意痛恨及捕獲打擊雖不能作EX攻擊，但在擊中對手後是可以作出狙打的，故仍是一招值得信賴的必殺技。SUPER ART方面，突進及致死連續打擊(儲存數量為2 LEVEL)是混合了突進頭部打擊及突進下肢打擊的強化版，攻擊發生FRAME數為6個FRAME，亦是Q三招S.A.中最好用的一招。腹部及後頭部之痛打(儲存數量為1 LEVEL)的攻擊發生FRAME數為3個FRAME，其特點在於擊中對手後是可以作出狙打的。至於爆發伴隨打擊及捕獲(儲存數量為1 LEVEL)在發動以後，玩者在一定時間(TIME GAUGE完結前)是可作無限制的攻擊。

Q 的 PERSONAL ACTION 效果

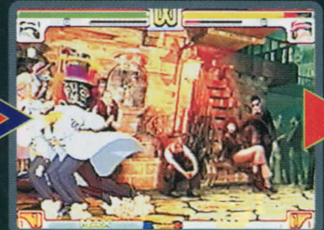
◆1階段時：防禦力約13%UP＋STUN GAUGE回復力10%UP ◆2階段時：防禦力約13%UP ◆3階段時：防禦力約38%UP



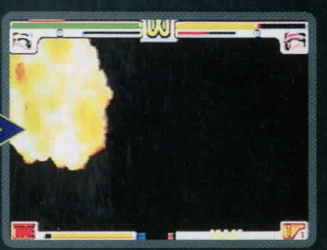
連續技

1)站立中K→EX突進頭部打擊→(←＋重P)
2)站立中K→突進頭部打擊／EX高速度連續打擊
3)站立中K→突進頭部打擊→突進及致死連續打擊／腹部及後頭部之痛打
4)重痛恨及捕獲打擊→中突進頭部打擊→爆發伴隨打擊及捕獲(畫面端專用)
5)蹲下輕P→腹部及後頭部之痛打









職業特「攻」隊

白色殺戮機器
TWELVE





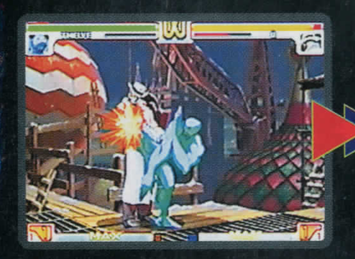

通常技方面，TWELVE的站立中K可CANCEL HIGH JUMP，如之後接駁X.F.L.A.T.（空中↓↘→↓↘→+K），絕對是連續技中的瑰寶。而站立重P的對空能力高，大可當作對空技用。必殺技方面，TWELVE的所有必殺技也可作EX攻擊。N.D.L.會根據按扭來決定距離，而EX版時更有著自動追尾的能力。A.X.E.除了可於空中使用外，更可透過連打來增加HIT數及攻擊力。D.R.A.為空中專用技，要留意其攻擊判定是為中段，而且如混合A.X.E.使用更擾亂對手，故仍是一招值得信賴的必殺技。SUPER ART方面，X.N.D.L.(儲存數量為2 LEVEL)是N.D.L.的強化版，攻擊發生FRAME數為5個FRAME，可於A.X.E.的第1 HIT作SUPER CANCEL，要留意其攻擊判定出現較慢。X.F.L.A.T.(儲存數量為2 LEVEL)的攻擊發生FRAME數為5個FRAME，為空中專用S.A.，其特點在於可透過HIGH JUMP來作連續技。至於X.C.O.P.Y.(儲存數量為1 LEVEL)在發動以後，玩者在一定時間(TIME GAUGE完結前)是會變作對手的角色，留意此時是不可使用對方角色所有會消耗LEVEL GUAGE的攻擊。

TWELVE的PERSONAL ACTION效果

◆身體透明化

連續技

1)站立中K→HIGH JUMP→X.F.L.A.T.
2)蹲下輕K／站立中K→A.X.E.(第1 HIT時CANCEL)→X.N.D.L.
3)站立中P／站立中K→X.N.D.L.
4)EX N.D.L.→N.D.L.(密著戰專用)






愛與恨之狹間
REMY





在REMY芸芸通常技當中，以蹲下重P的對空能力最高，而在擊中對手後是可以MA・SHERRIES之悲哀等必殺技作出狙打的。而→+站立中K則為中段技，大家須留意。必殺技方面，REMY的所有必殺技也可作EX攻擊。VERUTYU之殘光・OTTO是類似「軍佬」的SONIC BOOM，為上段攻擊判定的飛行道具，在EX版更會在攻擊途中分裂成上下兩段的飛行道具。VERUTYU之殘光・BASS亦是飛行道具，唯是攻擊判定為下段，其EX版攻擊與OTTO十分類似。MA・SHERRIES之悲哀是類似「腳刀」的攻擊技，為空中專用技，其EX版攻擊有2 HIT，針對空中BLOCKING最為好用。留意臉色蒼白RUGURE的空隙少，其中重攻擊是可打DOWN對手。SUPER ART方面，憤怒之SHUPERUNOVA(儲存數量為2 LEVEL)是VERUTYU之殘光的強化版，攻擊發生FRAME數為3個FRAME，其特點在於出招前後的空隙也很少。VIERUJU中安息(儲存數量為2 LEVEL)的攻擊發生FRAME數為1個FRAME，亦是REMY三招S.A.中最好用的一招。至於傷心之NOKUTURUNU(儲存數量為1 LEVEL)的攻擊發生FRAME數則為1個FRAME，為「當身」類型的S.A.。

REMY的PERSONAL ACTION效果

◆1～3階段時：氣絕回復力約19%UP　◆4階段時：氣絕回復力約75%UP

連續技

1)跳躍重P→中臉色蒼白RUGURE→重MA・SHERRIES之悲哀
2)蹲下中P→VERUTYU之殘光・BASS→VIERUJU中安息
3)LEAP ATTACK→VIERUJU中安息
4)跳躍重P→站立中P→VIERUJU中安息／憤怒之SHUPERUNOVA






超硬派空手道少女
MAKOTO




在MAKOTO芸芸通常技當中，以蹲下重K及站立中K最值得留意，兩者的對空能力也很高，大可當作對空技用。必殺技方面，MAKOTO不是所有必殺技也可作EX攻擊。突進正拳突・疾風是顧名思義的突進技，可按P儲勁，而儲勁中亦可按K來作解除。直上正拳突・吹上是對空技(主要防止對手「打背脊」)，但留意其攻擊判定為直上，在擊中對手後是可以作出狙打的。至於打下手刀(下風)的攻擊判定為下段，其中重攻擊是可打DOWN對手。吊喉輪・唐草是指令投，而閃空踵落・劍為空中專用技，最好是在直上正拳突・吹上後接HIGH JUMP作狙打用。SUPER ART方面，正中線五段突(儲存數量為1 LEVEL)是連續5 HIT的強力攻擊，可以吊喉輪・唐草及打下手刀(下風)作SUPER CANCEL，亦是MAKOTO三招S.A.中最好用的一招。暴土佐波碎(儲存數量為2 LEVEL)留意在擊中對手後是可以作出狙打的。至於丹田練氣・攻之型(儲存數量為1 LEVEL)在發動以後，玩者在一定時間(TIME GAUGE完結前)的攻擊力會大幅強化，而通常攻擊也會變成GAURD不能。

MAKOTO的PERSONAL ACTION效果

◆1階段時：打擊力31%UP／氣絕回復力10%UP　◆2階段時：打擊力63%UP／氣絕回復力21%UP　◆3階段時：氣絕回復力33%UP

連續技

1)暴土佐波碎→HIGH JUMP→閃空踵落・劍→輕突進正拳突・疾風→重突進正拳突・疾風(畫面端專用)
2)暴土佐波碎→重直上正拳突・吹上→閃空踵落・劍
3)站立重P→丹田練氣・攻之型→蹲下中P→突進正拳突・疾風
4)吊喉輪・唐草→站立重P→突進正拳突・疾風
5)跳躍重K→站立中P→正中線五段突






再現女性玉腿曲線美
春麗CHUN-LI





通常技方面，春麗的蹲下中P除了可作近距離牽制技外，亦可牽制手的飛行道具，此外更有對空的作用。↘＋重K可跳起並繞過對手的身後，有一定奇襲性。必殺技方面，春麗的所有必殺技也可作EX攻擊。其中氣功拳可作接駁SUPER ART使用，而且更會根據按扭來決定距離，輕的飛行距離最遠、中的也有半個畫面距離、而重的飛行距離則最近，但出招前後的空隙也很少，絕對是連續技中的瑰寶。SPINNING BIRD KICK也是主要用於連續技上。至於霸山蹴的攻擊判定則為中段，大家須留意，主要用於CANCEL下段技接駁連續技用。SUPER ART方面，氣功掌(儲存數量為1 LEVEL)會在身前放出巨大氣勁，攻擊發生FRAME數為2個FRAME，其攻擊判定極大，亦是春麗三招S.A.中最好用的一招。鳳翼扇(儲存數量為2 LEVEL)的攻擊發生FRAME數為4個FRAME，留意在鳳翼扇最後1 HIT能以HIGH JUMP CANCEL跳躍重P作狙打。至於天星亂華(儲存數量為3 LEVEL)的攻擊發生FRAME數為4個FRAME，可說是「春麗版」的神龍拳(腳？)，其攻擊判定範圍狹窄，是最適合作對空或密著戰用的S.A.。

春麗的PERSONAL ACTION效果

打呵欠　◆1階段時：STUN GAUGE回復力10%UP　◆2階段時：STUN GAUGE回復力21%UP　◆3階段時：STUN GAUGE回復力31%UP
聳肩　◆防禦力19%UP　　搖頭　◆打擊力31%UP　　伸懶腰　◆防禦力31%UP＋打擊力31%UP

連續技

1)蹲下重P→中SPINNING BIRD KICK
2)蹲下重P／蹲下中P→氣功拳→鳳翼扇→跳躍重P x2
3)←＋中P→氣功拳→鳳翼扇／氣功掌






職業特「攻」隊

PS　PS2　DC　NGP

羅德島戰記~邪神降臨~

TEXT ：咸旦仔

DC

生產商：	角川書店 / ESP
售價：	6800日圓
容量：	GD-ROM X 1
記憶：	61 BLOCK
發售日：	發售中
RPG / 對應振動	

RECORD OF LODOSS WAR
The Advent of Cardice
ロードス島戦記　邪神降臨

地上最強之戰士

心勃勃的巴古拉度卻與灰色魔女—卡娜利用魔法令邪神卡迪斯(カーディス)復活於世上，羅德島亦因此而帶來新的災難。

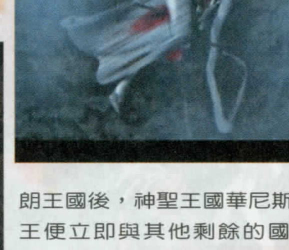
大賢者奧度察覺到黑魔導士—巴古拉度已將邪神卡迪斯復活於世上，於是便向灰色魔女—卡娜借取生命之杖和魂之水晶球，利用它將地上最強之戰士復活。奧度希望戰士能將邪神消滅，令羅德島再次回復和平。



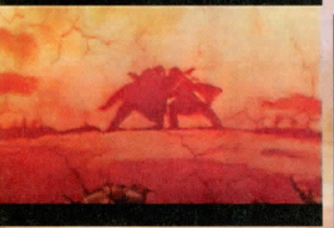
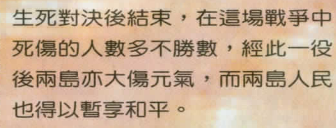

邪神之降臨

十多年前，暗黑之島瑪姆(マーモ)的皇帝比路度率領著由妖魔所組成的瑪姆軍向羅德島(ロードス)進行侵略。當瑪姆軍攻陷了卡

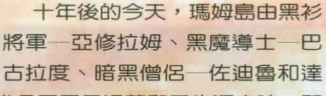




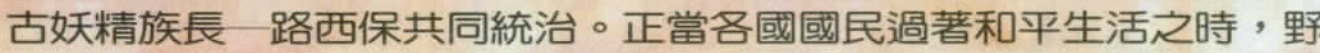
朗王國後，神聖王國華尼斯的國王便立即與其他剩餘的國家結盟，並組成一支聯合軍與他對抗。最後這場戰爭在兩國君主的


生死對決後結束，在這場戰爭中死傷的人數多不勝數，經此一役後兩島亦大傷元氣，而兩島人民也得以暫享和平。

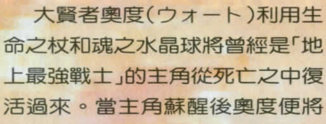
十年後的今天，瑪姆島由黑衫將軍—亞修拉姆、黑魔導士—巴古拉度、暗黑僧侶—佐迪魯和達古妖精族長—路西保共同統治。正當各國國民過著和平生活之時，野





瑪姆墓地地底(マーモ墓地の地下)

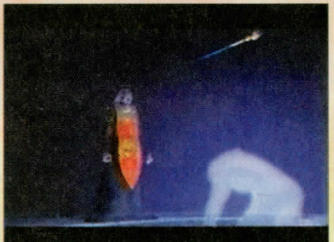
大賢者奧度(ウォート)利用生命之杖和魂之水晶球將曾經是「地上最強戰士」的主角從死亡之中復活過來。當主角蘇醒後奧度便將



魔法之劍交給他，跟著主角就可從瑪姆墓地地底中的復活之房間(復活の間)、脫之房間(脫の間)和解之房間(解の間)裏學懂如何運用道具和各種戰鬥。當主角準備離開之時，奧度便會再次出

現，並將主角今次復活的主要使命告知，而主角的最終使命就是

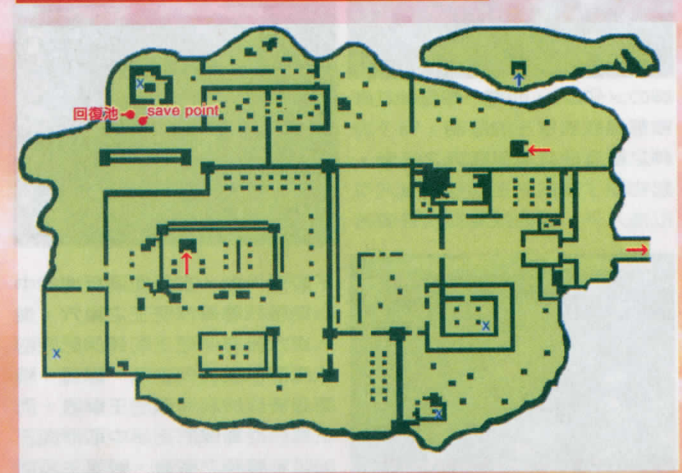


要把快將復活的邪神再次擊倒。於是討伐邪神卡迪斯的艱苦旅程亦由此而展開。

CHCEK POINT

1.在復活之房間中能取得CAP(キャップ)和HEEL WATER(ヒールウォーター(小))。
2.在脫之房間中能取得BREAST PLATE(ブレストプレート)、寶箱鎖匙(ロックピッ)和LUCKY PORTION(ラッキーポーション)。
3.在解之房間中能取得HEEL WATER(ヒールウォーター(大))、解封之卷物(解封の卷物)和BACKRU(バックラー)。
4.在洞窟中能取得BOOTS(ブーツ)。

瑪姆墓地(マーモの墓地)





主角走出瑪姆墓窟後首要的任務，是將哥保尼砦BOSS打敗，但因高保尼砦的城門鎖上的關係，主角唯有繞道從王家之墓(王家の墓)進入。在墓地裏會有許多怪物攻擊主角，主角幾經辛苦下才能到達王家之墓，可是進入洞窟的門卻被封印了，於是主角便四處找尋解封之卷物。在墓地西面盡頭大屋中，主角發現一名哥保尼人夏嘉魔利(ハカモリ)，從他手中取得解封之卷物，跟著主角便向王家之墓出發。

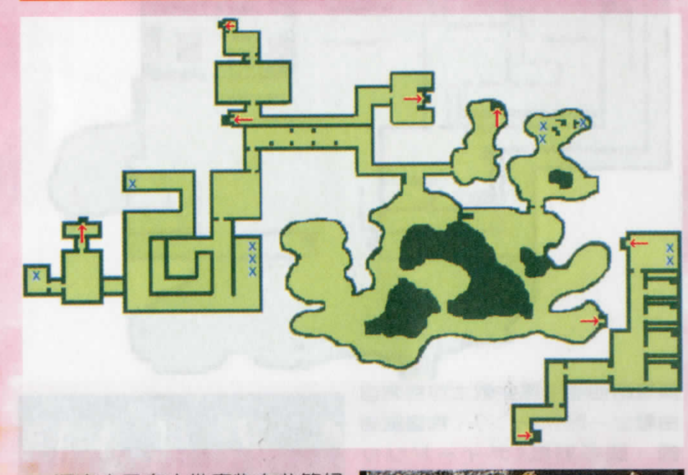




CHCEK POINT

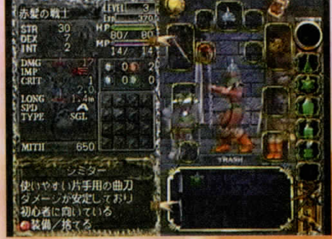
1.在墓地中能取得寶箱鎖匙(ロックピッ)X 6、解封之卷物(解封の卷物)、POWER STYLE(クレイモア)和POWER RING(パワーリング)。

瑪姆墓地地底之洞穴(マーモ墓地の地下 洞窟)



洞穴中已有大批魔物在此等候著，主角進入後便要進行連場撕殺。經過一輪擊戰，主角便從墓地地底之通道到達墓地地底中的獄房，主角進入後聽見上方的房間傳出求救的聲音，於是便上前查探。在房內發現一名老人哥古蘇(コークス)，主角希望身為一名出色的鑄劍師哥古蘇能助他討伐邪神卡迪斯，而哥古蘇亦非常樂意幫助他，但主角必須將哥保尼砦占據哥古蘇，才能利用砦中的鑄煉房幫助他，於是主角便單槍匹馬進入哥保尼砦。









CHCEK POINT

1. 在洞窟中能取得(シミター)、寶箱鎖匙(ロックピッ)、ACCURATE RING(アキュレイトリング)、SILVER CLOAK(シルバークローク)、空回復瓶(小)(空ビン(小))和RING OFF TOUGHNESS(リング オブ タフネス)。

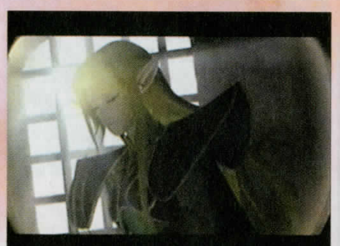
哥保尼砦(ゴブリン砦)

主角進入哥保尼砦後立刻找尋BOSS決戰，經過一輪戰鬥後，主角終於將BOSS消滅。而主角便成為了哥保尼砦的新城主，奧度亦在此時再次出現。奧度利用水晶球將能幫助主角討伐邪神卡迪斯的戰士





顯現給他看，這些戰士包括有自由戰士—班（バーン）、精靈魔術師—迪多莉度（ディードリット）、北之賢者—蘇尼爾（北の賢者スレイン）和瑪夫司祭—尼莉雅







（マーファ司祭レイリア），主角須要到各地找尋他們一同合力討伐邪神卡迪斯。因前路凶險重重而且敵人亦比早前的強上數倍，所以現在還是先到鑄煉房找哥古蘇將武器強化後才起程。到了鑄煉房，哥古蘇便叫主角到洞穴將3個寶箱中的物品取到他處。主角在3個寶箱中取得魔法之鎧（魔法の鎧）、魔法之盾（魔法の盾）和魔法之兜（魔法の兜）後便把它交給哥古蘇，利用古代單語將主角身上的武器強化。另外在鑄煉房的中央放置了3個大箱，這些箱是供主角擺放一些不用隨身帶備的道具。當準備好後主角便再到奧度處查詢戰士的下落，而奧度將自由戰士—班在達古妖精之部落（ダークエルフの集落）的消息告知，主角便起程向達古妖精之部落進發。



CHCEK POINT

1.在哥保尼砦中能取得HELL TALISAMAN（ヘルタリスマン）、歸還之魔法書（田還の魔法書）、KOLLOSSEM BELT（コロサスベルト）和WEAR KINFE（サーベル）。

2.在洞穴中能取得魔法之鎧（魔法の鎧）、魔法之盾（魔法の盾）和魔法之兜（魔法の兜）。

3. 在哥保尼砦中能取得的古代單語HPアップ+1、HPアップ+3、STRアップ+1、DEXアップ+1和ダメージUP+2。

瑪姆東南之丘地（マーモ南東 丘地）

主角從哥保尼砦北面城門離開，而離開哥保尼砦城後便是荒涼的丘地。在這裏會有5個妖魔巢穴，分別由哥保尼王（ゴブリンキング）、斯克靈頓喪屍（スクルトンキング）、泰坦喪屍（タイタンゾンビ）、基加迪喪屍（ギガンデスゾンビ）和獨眼巨人（サイクロプス）註守。只要將妖魔巢穴的BOSS打敗後便能取得一個魔神之徽章（魔神のメダル），而每一個魔神之徽章都是該族族王的証明，有了魔神之徽章便能統領該族之妖魔。起初除了哥保尼王的妖魔巢穴可以進入外，其他妖魔巢穴是暫時不能進入的。主角便到丘地的中心地帶找尋哥保尼王之巢穴，進入巢穴後哥保尼王和哥保尼族的妖魔便群起攻向主角，經過一輪撕殺後終於將哥保尼王擊敗，而主角亦從哥保尼王手中取得族王的証物魔神之徽章。跟著主角便繼續向達古妖精之部落進發。









CHCEK POINT

1.在丘地中能取得的古代單語DEXアップ+2、HPアップ+2、STRアップ+3、MPアップ+2、INTアップ+2、パーリング+1、レビテーションー和ゴブリンバスター。

2.在哥保尼王巢穴中能取得魔神之徽章（魔神のメダル）

瑪姆東北之濕地（マーモ北東 濕地）

主角離開丘地後便進入東北面的濕地，而濕地便是分別由利薩托瑪（リザードマン）、加哥魯（ガーゴイル）、埃魯達騎士（エルダーナイト）、達古斯瑪（ダークシャーマン）、彌沙荻姆（レッサーデーモン）註守。其中埃魯達拉度的妖魔算是濕地中最活躍的一族，再加上他們懂得強力的魔法，要對付他們也不是一件易事。另外以主角現時的能力是無法進入濕地中的5個妖魔巢穴，這就只好繼續向達古妖精之部落進發。而距離哥保尼砦越遠道路上妖魔的能力便越強，主角幾經艱苦下終於到達達古妖精之部落前。

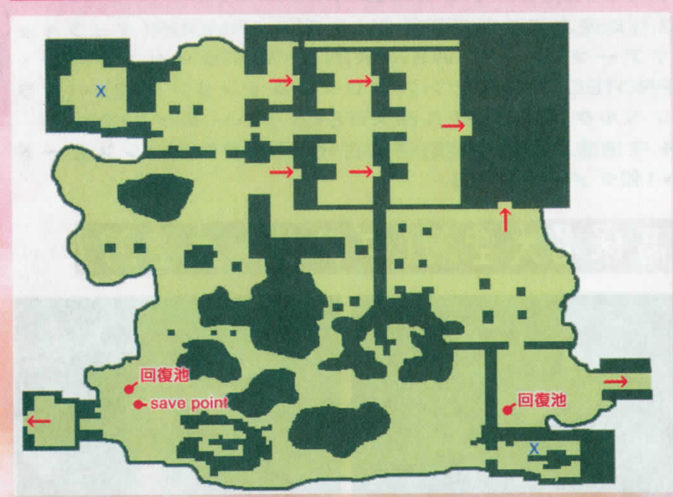




CHCEK POINT

1.在濕地中能取得的古代單語INTアップ+4、MPアップ+4、HPアップ+6、デュラビリティ+2和マジックパワー+2。

達古妖精之部落(ダークエルフの集落)



當主角走到達古妖精之部落時，埃魯達古斯瑪(エルターシャーマン)便立刻走上查問主角的來意，如言明真相的話主角一定會受到攻擊的，那麼只好說說大話，主角便對她說自己是一位修行武者只想在這村借宿一宵，埃魯達古斯瑪聽後便和其部下離開。主角在村中調查班的下落

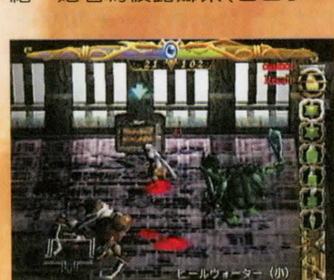








時，發覺這裏已被奧古杜惡魔(ウィンクドデーモン)所佔據，並且把達古妖精部落的族長富嘉寶斯度(フィンガーポスト)囚禁著。主角有鑑於此便決定先幫達古妖精部落救回其族長富嘉寶斯度，主角得知族長就是被囚禁在碧勒緬杜(ピラミッド)，於是馬上前去拯救，可是碧勒緬杜的大門卻被大石所封閉，主角只好四處找尋其他入口。在碧勒緬杜對面的大屋中遇上銀髮之達古斯瑪(銀髮のダークシャーマン)，主角導明來意後，銀髮之達古斯瑪亦自我介紹，她名為彼露娜素(ピロラース)隸屬黑衫將軍—亞修拉姆(黑衣の將軍アシュラム)棋下的妖精。彼露娜素得知主角要救族長富嘉寶斯度，於是便助他將門解開。主角進入碧勒緬杜後經過一輪苦戰，終於從2F將富嘉寶斯度族長救出，並在她口中得知自由戰士—班在闇之森林(闇の森)內，可是要進入闇之森林就必須將碧勒緬杜3F的妖魔打敗，1F通往闇之森林的大門才會打開。主角便毫不猶豫地走到3F與妖魔對決，經過連場激戰主角終於將妖魔全數打敗。跟著便到1F進入闇之森林。

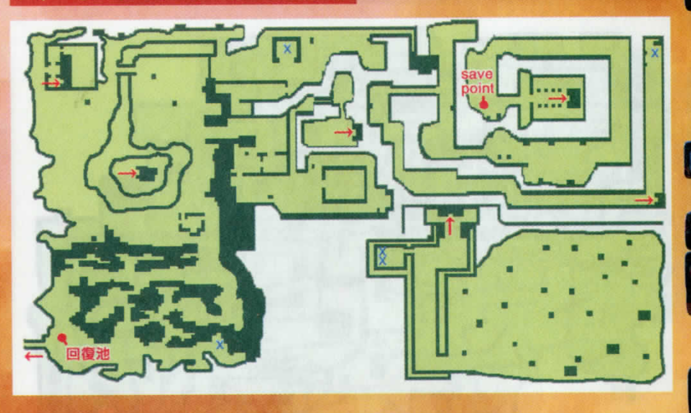




CHCEK POINT

1.在妖精之部落中能取得的古代單語MPアップ+1、INTアップ+1和ファイアボルト。
2.在妖精之部落中能取得解封之卷物(解封の巻物)、寶箱鎖匙(ロックピッ)、幻影之魔法書(幻影の魔法書)和壁之魔法書(壁の魔法書)。
3.在ピラミッド 1F中能取得空回復瓶(中)(空ビン(中))、(サークレット)、WAKE STYLE(ウィックドソード)、寶箱鎖匙(ロックピッ)和(風の魔法書)。
4.在ピラミッド 1F中能取得的古代單語アーマー+2。
5. 在ピラミッド 2F中能取得FALLTION(フォールション)、PIERVE EARING OFF YEAR(ピアス オブ イヤー)、LIGHT PLATE(ライトプレート)和RUBBER BOOTS(ラバーブーツ+1)。
6.在ピラミッド 2F中能取得的古代單語リジェネスピード+1。
7. 在ピラミッド 3F中能取得MAGIC NECK DECOVATIONS+4(マジックアミュレット+4)和炎壁之魔法書(炎壁の魔法書)。
8.在ピラミッド 3F中能取得的古代單語レジスト ヘル+1。

闇之森林(闇の森)



由尼茜保(ルゼーブ)支配的闇之森林，在這裏的妖魔會比早前的強上數倍，其中還有一些擁有強力魔法。經過迂迴曲折的樹林山道來到一間大屋處，進入後發現屋內有一條通往地底之大峽谷(地底の大峽谷)的通道，但卻被妖魔阻擋著；主角正準備將妖魔擊殺之時，自由戰士—班趕到來並協助主角一同將妖魔殺敗，有了班的幫助，不消一刻便將妖魔全數殺敗。跟著主角便向班說出希望班能和他一同去討伐邪神卡迪斯，班







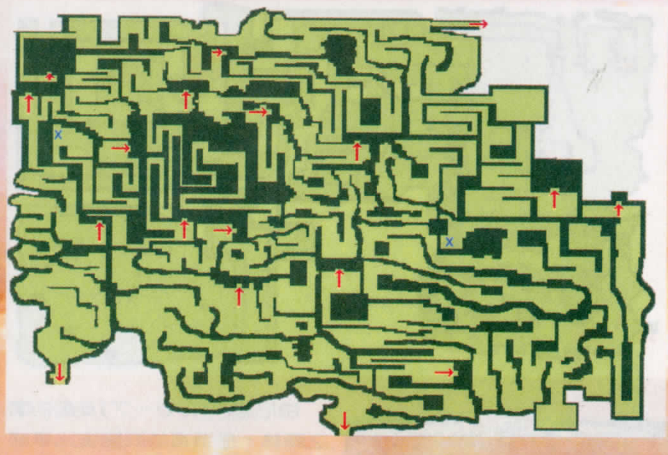
非常樂意與主角同行，但現在首要的是把給高保尼族捉走的精靈魔術師—迪多莉度救回，而迪多莉度就是被囚禁在高保尼大空洞(ゴブリン大空洞)裏。主角聽見迪多莉度的名字，便記起她就是奧度所提及能助他討伐邪神的其中一人。於是主角便與班一同前往高保尼大空洞將迪多莉度救回。



CHCEK POINT

1.在闇之森林中能取得的古代單語HPアップ+4、パーリング+2、クリティカル抵抗+1、レジスト ライトニング+1、音を視覺に、STRアップ+2、蠆族の生命力和DEXアップ+3。
2. 在闇之森林中能取得魔晶石、TURTLE BUCKLE(タートルバックル)、解封之卷物(解封の卷物)、HAND BELL(ハンドヘル)、SLIVER NIGHTS(シルバーナイツ)X2、LUCKY POTION(ラッキーポーション)、THOUGHT RING(ソードリング+2)和ELIXER(エリクサー)。
3.在古代之遺跡中能取得RUBBER BOOTS+1(ラバーブーツ+1)、POWER RING+3(パワーリング+3)、IRON GUARD BOOTS(アイアンガードブーツ+3)和PROTECTION BELT(プロテクションベルト)。
4. 在古代之遺跡中能取得的古代單語マジックパワ+1和MPアップ+3。

地底之大峽谷(地底の大峽谷)



要進入高保尼大空洞就必須經由地底之大峽谷進入，在地底之大峽谷中有許多地底之遺跡的建築物，而其中有些地底之遺跡更是雙通的，所以一不小心便會很容易迷路。而地底之大峽谷主要是由一些巨人妖怪所註守的，有了班的協助下主角就像如入無人之境般到達高保尼大空洞入口，二人便一鼓作氣地進入高保尼大空洞。







CHCEK POINT

1.在地底之大峽谷中能取得FALTGU(ファルクス)、PIERVE EARING OFF YEAR(ピアス オブ イヤー+1)和SMART RING+2(スマートリング+2)。
2.在地底之大峽谷中能取得的古代單語DEXアップ+4、INTアップ+3和クリティカル率+1。
3.在地底之遺跡中能取得KILLAISSA ARMOUR(キュライッサアーマー)、POWER RING+3(パワーリング+3)、PROTECTION RING+2(プロテクションリング+2)、(フランベルク)和RUBBER BOOTS+2(ラバーブーツ+2)。
4.在地底之遺跡中能取得的古代單語MPチャージスピード+1和ダメージUP+3。

高保尼大空洞(ゴブリン大空洞)





高保尼大空洞顧名思義就是高保尼族的另一根據地，高保尼族就像早已得悉主角和班會到來似的，他們一早已安排了過百名高保尼族人在此等候他們，要一一將他們擊殺也並非一件容易的事。兩人幾經艱苦下終於在洞的中心發現迪多莉度，但要救她就必須把近半百名的高保尼族人殺敗，一場血肉橫飛的戰鬥便就此展開。經過一輪血戰，二人終於將所有高保尼族人殺敗，並將迪多莉度救回。迪多莉度得知主角希望找她幫助討伐邪神之事後，便決定與他們同行。另外從迪多莉度得知這裏一帶已被尼茜保佔據，而尼茜保就是協助邪神復回的其中一位重要成員，聽後主角便決定先將尼茜保解決。於是三人便一同離開高保尼大空洞，向尼茜保的巢穴進發。







CHCEK POINT

1.在高保尼大空洞中能取得魔晶石、GOBIN KILLER(ゴブリンキラー)和死者之魔法書(死者の魔法書)。
2.在高保尼大空洞中能取得的古代單語スピードブーシ+1、スピードブーシ+2、ブリガンダイン、ロングソード和ソードリング+2。

地底之大峽谷(地底の大峽谷)

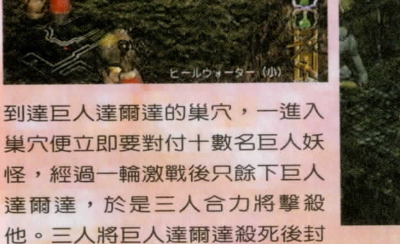
三人從高保尼大空洞的下通道離開後，便再次進入地底之大峽谷的另一面，這裏同樣有許多地底之遺跡的建築物，而且地形亦比早前的更為複雜。另外，在這裏註守的妖魔也比較早時的更加難對付。三人幾經辛苦下終於到達最上方通往尼茜保的巢穴闇之森林的通道，但



入口卻被古代之巨人達爾達(古代の巨人タイタン)用魔法封印著，三人只有將巨人達爾達殺死才能解開封印。三人跟據石碑的提示









到達巨人達爾達的巢穴，一進入巢穴便立即要對付十數名巨人妖怪，經過一輪激戰後只餘下巨人達爾達，於是三人合力將擊殺他。三人將巨人達爾達殺死後封印亦隨即解開，一行人便向闇之森林進發。

CHCEK POINT

1.在地底之大峽谷中能取得魔晶石和FIRE RING+1(ファイアリング+1)。
2.在地底之大峽谷中能取得的古代單語ダメージUP+4。
3.在地底之遺跡中能取得TOUHANED ARMOUR(トゥハンデッドンード)、KILLAISSA AROMOUR(キュライッサアーマー)X 2、HEAT POTION(ヒートポーション)X 2、NIGHTS RING+1(ナイツリング+1)、MAGIC NECK DECOVATIONS+2(マジックアミュレット+2)、ACCURATE RING+4(アキュレイトリング+4)、POWER RING+3(パワーリング+3)、PIERVE EARING OFF YEAR(ピアス オブ イヤー+2)、MAGIC NECK DECOVATIONS+3(マジックアミュレット+3)X 2、RUBBER BOOTS+2(ラバーブーツ+2)、GUARDING BELT+1(ガーディングベルト+1)和SMART RING+2(スフートリング+2)。
4.在地底之遺跡中能取得的古代單語HPアップ+5、リジェネポイント+1、STRアップ+4、インパクトUP+1和ライトニングボルト。

闇之森林(闇の森)

主角、班和迪多莉度三人進入由尼茜保支配的闇之森林後，發覺內裏已有十數隻魔物恭候多時，三人見此也只好與他一戰。







經過數場激戰後，三人便從地底之通道到達闇之森林的最深入之處。而尼茜保亦已在此等候多



時，當尼茜保看見主角們到達後，便立即命令手下放火將整個樹林燒毀。三人立刻上前阻止，與尼茜保的戰鬥正式展開，而尼茜保的攻擊力和魔法力都比主角強上數倍，再加上他會不停地召







喚妖魔出來攻擊主角們，要打敗尼茜保也不是一件易事，幸好有



班和迪多莉度的協助，幾經艱辛下終於將尼茜保打敗，而主角便將尼茜保的人頭切下帶走。就在這時班和迪多莉度也要暫時離開主角到羅德島看看，在臨走前迪多莉度將黑魔導士—巴古拉度的根據地暗黑神殿告知，並對主角說如要阻止邪神卡迪斯復回，就必須將巴古拉度消滅。說後班和迪多莉度便先行離開，跟著主角便先返回高保尼砦找奧度商議。奧度得知主角已與班和迪多莉度會面，便將北之賢者—蘇尼爾(北の賢者スレイン)和瑪夫司祭—尼莉雅(マーファ司祭レイリア)現時正在魔龍拿斯之巢穴(ナースの巢穴)的消息告知，並叫主角馬上前去找他們，而魔龍拿斯之巢穴就在丘道西面，於是主角便向魔龍拿斯之巢穴出發。

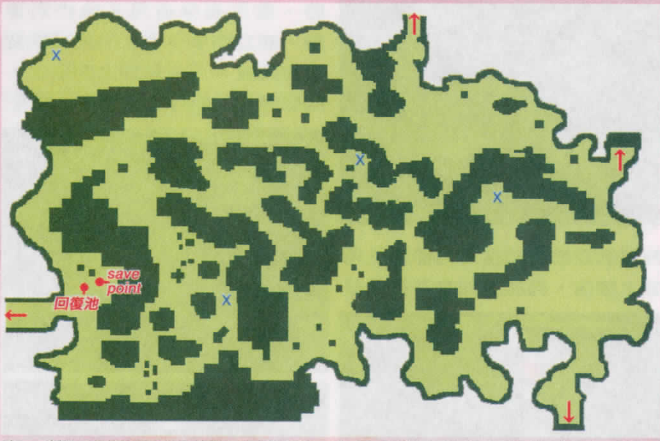
CHCEK POINT

1.在闇之森林中能取得的古代單語アーマー+3和ファストアタック。
2. 在闇之森林中能取得魔晶石、FIRE COAT+1(ファイアコート+1)、RUBBER BOOTS+1(ラバーブーツ+1)、HEEL WATER(ヒールウォーター(中))、HEAT PORTION(ヒートポーション)和尼茜保人頭。
3.將尼茜保殺死後如到達古妖精之部落找奧古杜迪姆對話，奧古杜迪姆便會說給主角知有關解封之書(解封の本)的事，並為主角提供一個通往瑪姆北部之湖畔(マーモ北部 湖畔)的轉移點，只要將妖魔巢穴裏的尼蘇特爾古(リザードキング)打敗便可取得解封之書(解封の本)和魔神之徽章(魔神のメダル)。

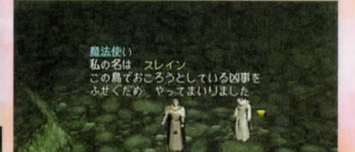
魔龍拿斯之巢穴(ナースの巢穴)

主角從哥保尼砦出發，由丘地東北面出口到達瑪姆中央之砂漠(マーモ中央 砂漠)而魔龍拿斯之巢穴就是在這片砂漠地帶中。註守在這裏的妖魔大多是巨人妖怪，其攻擊力和防禦力更是強得可怕，另外在砂漠中還會有一些巨大的虫形怪物。主角邊打邊逃地走到魔龍拿斯之巢穴裏，行行重行行主角終於在上層找到北之賢





者—蘇尼爾和瑪夫司祭—尼莉雅。主角立刻上前說明他的來意，蘇尼爾和尼莉雅二人得知他就是大賢者奧度挑選出來的戰士，二人便把主角帶到魔龍拿斯前查問阻止邪神卡迪斯復活的方法，因為世







上就只有牠才知道如何能阻止邪神卡迪斯復活。可是魔龍拿斯卻不肯即時說出，並要求見到尼茜保和巴古拉度的人頭才會說出方法，主角立即將早前殺下的尼茜保人頭拿出來，魔龍拿斯看見曾經侮辱過牠的人已死非常開心，可是還欠巴古拉度的人頭，魔龍拿斯便叫主角取得巴古拉度的人頭後才回來找牠。主角只好到暗黑神殿找巴古拉度，跟著尼莉雅就告知主角只要從洞穴北面的通道離開便能到達通往暗黑神殿的瑪姆北部之湖畔(マーモ北部 湖畔)。於是主角便向著暗黑神殿進發。







TO BE CONTINUE

CHCEK POINT

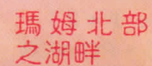
1.在瑪姆中央之砂漠中能取得的古代單語STRアップ+5。
2.在魔龍拿斯之巢穴中能取得壁之魔法書(壁の魔法書)、(つるはし)、SLIVER NIGHTS(シルバーナイツ)和PIERCE EARING OFF STONE(ピアス オブ ストーン+1)。
3.在魔龍拿斯之巢穴中能取得的古代單語MPチャージポイント+1、レジスト コールド+1、デュラビリティ+3、デュラビリティ+1和奇跡の身こなし。

遊戲流程

瑪姆墓地地底	(マーモ墓地の地下)
墓地地底 復活之房間	(復活の間)
墓地地底 脫之房間	(脫の間)
墓地地底 解之房間	(解の間)
瑪姆墓地	(マーモの墓地)
瑪姆墓地下之洞窟	(マーモ墓地の地下 洞窟)
哥保尼砦	(ゴブリン砦)
瑪姆東南之丘地	(マーモ南東 丘地)
瑪姆東北之濕地	(マーモ北東 濕地)
達古妖精之部落	(ダークエルフの集落)
闇之森林	(闇の森)
地底之大峽谷	(地底の大峽谷)
高保尼大空洞	(ゴブリン大空洞)
地底之大峽谷	(地底の大峽谷)
闇之森林	(闇の森)
瑪姆中央之砂漠	(マーモ中央 砂漠)
魔龍拿斯之巢穴	(ナースの巢穴)

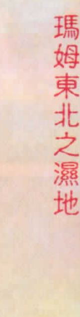
瑪姆東南之丘地




瑪姆北部之湖畔






瑪姆中央之砂漠

瑪姆東北之濕地



武具

《劍》

DMG	劍之攻擊力
CRIT	必殺一擊之發生率
IMP	衝擊力
LONG	劍之長度
SPD	揮劍之速度
+STR	力之增加率
SGL	劍之種類

名稱	SOLT之數量	製造費用
短劍(ショートソード)	5	20
WEAR KINFE(サーベル)	6	30
SIMITAR(シミター)	6	35
STRAIGHT KINFE(ロングソード)	7	100
POWER STYLE(クレイモア)	7	160
DOUKUD STYLE(トゥックドソード)	9	180
WAKE STYLE(ウィックドソード)	10	10

《鎧甲》

AR	鎧甲之防禦力
DUR	衝擊抵抗力
+HP	HP之增加率
PRV	減輕率
REG	HP之自然回復速度
+DEX	DEX增加率
Resist	對各種魔法的抵抗力

名稱	SOLT之數量	製造費用
BREAST PLATE(ブレストプレート)	5	100
HALF PLATE(ハーフプレート)	6	120
LIGHT PLATE(ライトプレート)	7	140
PERGANDIN(プリガンダイン)	7	160
FIELD ARMOUR(フィールドアーマー)	9	180
SLIVER NIGHTS(シルバーナイツ)	10	240
HEAVY PLATE(ヘビープレート)	10	400

《盾》

AR	盾之防禦力
PAR	盾之回避率
+HP	HP之增加率
Resist	對各種魔法的抵抗力

名稱	SOLT之數量	製造費用
BACKRU(バックラー)	5	30
ROUND SHIELD(ラウンドシールド)	6	50
SLIVER NIGHTS(シルバーナイツ)	7	100
EMERALD(エメラルドナイツ)	7	100
LARGE SHIELD(ラージシールド)	8	300
KITE SHIELD(カイトシールド)	9	350
GIANT SHIELD(ジャイアントシールド)	10	500

《頭鎧》

MAG	魔法力之強度
AR	頭鎧之防禦力
+MP	MP之增加率
MANA	減輕率
CHG	MP之自然回復速度
+INT	INT增加率
Resist	對各種魔法的抵抗力

名稱	SOLT之數量	製造費用
(サークレット)	10	20
CAP(キャップ)	4	30
SALLET(サレット)	5	50
SLIVER NIGHTS(シルバーナイツ)	7	80
SHADOW NIGHTS(シャドーナイツ)	7	80
FULL HELM(フルヘルム)	8	150
GREAT HELM(グレートヘルム)	10	300

劍之古代語魔法

《FIRE》

名稱	LEVEL	損害	消耗	效果範圍	持續時間
FIRE BOLT(ファイアボルト)	1	100	10	0	0
FIRE BALL(ファイアボール)	2	120	30	15	0
EXPLOSION(エクスプロージョン)	3	150	100	30	0

《SAINT》

名稱	LEVEL	損害	消耗	效果範圍	持續時間
HOLY PHOTON(ホーリーフォトン)	1	30/100	10	0	0
VALKYRIE JAVELIR(ヴァルキリージャベリン)	2	30/20	30	0	0
SACRED SAINT(セイクリッドスフィア)	3	0/20	120	25	300

《LIGHTNING》

名稱	LEVEL	損害	消耗	效果範圍	持續時間
LIGHTRING BOLT(ライトニングボルト)	1	150	30	0	0
ELECTRIC BODY(エレクトリックボディ)	2	100	60	15	180
BALL LIGHTRING(ボールライトニング)	3	80	120	0	180

裝飾品

《靴》

名稱	說明
BOOTS(ブーツ)	敵人發現率低
SPEED BOOTS(スピードブーツ)	DEX上升
RUBBER BOOTS(ラバーブーツ)	雷屬性之抵抗力上升
IRON GUARD(アイアンガード)	增加防禦力

腰帶《ベルト》

名稱	說明
PROTECTION BELT(プロテクションベルト)	增加防禦力
GUARDING BELT(ガーディングベルト)	衝擊回避之能力上升
KOLLOSSEM BELT(コロサスベルト)	增加HP值

魔法指輪《リング》

名稱	說明
POWER RING(パワーリング)	增加STR值
SMART RING(スマートリング)	增加INT值
ACCURATE RING(アキュレイトリング)	增加DEX值
RING OFF TOUGHNESS(リング オフ タフネス)	增加HP值
RING OFF MANA(リング オフ マナ)	增加MP值
NIGHTS RING(ナイツリング)	增加HP和STR值
WIZARD RING(ウィザードリング)	增加MP和INT值
PROTECTION RING(プロテクションリング)	增加防禦力
FIRE RING(ファイアリング)	火屬性之抵抗力上升
ICE RING(アイスリング)	水屬性之抵抗力上升
THUNDRER RING(サンダーリング)	雷屬性之抵抗力上升
HOLY RING(ホーリーリング)	闇屬性之抵抗力上升

耳環《イヤリング》

名稱	說明
PIERVE EARING OFF YEAR(ピアス オフ イヤー)	聽力上升
PIERVE EARING OFF ECHO(ピアス オフ エコー)	音之發生地點視覺化
PIERVE EARING OFF TRAP(ピアス オフトラップ)	預先發現陷阱

頸飾《アミユレット》

名稱	說明
FINE NECKLACE(ファインネックレス)	增加小量各種能力值
MAGIC NECK DECOVATIONS(マジックアミュレット)	增加INT值
MAIN NECK DECOVATIONS(メイジアミユレット)	大量增加INT值並減低少量STR值
HELL TALISAMAN(ヘルタリスマン)	所有屬性之抵抗力上升

披肩《マント》

名稱	說明
SILVER CLOAK(シルバークローク)	冒險者之白色披肩
FIRE COAT(ファイアコート)	火屬性之抵抗力上升
ICE COAT(アイスコート)	水屬性之抵抗力上升
THUNDER COAT(サンダーコート)	雷屬性之抵抗力上升
LEVEITAMATO(レビテートマント)	所有屬性之抵抗力上升

ITEMアイテム

《魔法書》

名稱	說明
風之魔法書(風の魔法書)	風系之魔法修得
幻影之魔法書(幻影の魔法書)	幻影系之魔法修得
壁之魔法書(壁の魔法書)	壁系之魔法修得
炎壁之魔法書(炎壁の魔法書)	炎壁系之魔法修得
死者之魔法書(死者の魔法書)	死者系之魔法修得
咒術之魔法書(田術の魔法書)	咒術系之魔法修得
歸還之魔法書(田還の魔法書)	歸還系之魔法修得

PORTION《ポーション》

名稱	說明
HEEL WATER(ヒールウォーター(小))	完全回復HP道具系列之小，使用1次。
HEEL WATER(ヒールウォーター(中))	完全回復HP道具系列之中，可使用2次。
HEEL WATER(ヒールウォーター(大))	完全回復HP道具系列之中，可使用4次。
ELIXER(エリクサー)	完全回復HP和MP
REFRESH STONE(リフレッシュ ストーン)	令敵人石化
HEAT PORTION(ヒートボーション)	令身體發熱力，但不會有PORTION出現
FREEZING PORTION(フリージングボーション)	令身體發冷氣，但不會有PORTION出現
LUCKY PORTION(ラッキーボーション)	能擋去敵人的會心一擊，但不會有PORTION出現
MORTAL PORTION(イモータルボーション)	一定時間無敵

《罠》

名稱	說明
地雷	設置地上陷阱

其他ITEM《その他のアイテム》

名稱	說明
魔晶石	MP全回復
寶箱鎖匙(ロックピッ)	開啟寶箱
(つるはし)	掘起阻塞通道的原石
解封之卷物(解封の巻物)	解開封印之卷物，只能使用一次
解封之書(解封の本)	解開封印之書，可無限次使用
古代語轉移之書(古代語轉移の本)	裝備品之古代語轉移至新的道具上

魔法

《WIND》

名稱	LEVEL	操控	消費MP	損害	效果範圍	持續時間
TORNADO(トルネード)	1	(B)(B)(B)	5	1	20	0
GUSTPRESS(ガストブレス)	2	(B)(B)(A)(B)	10	1	12	60
WIND VORTEX(ウィンドボルテックス)	3	(B)(B)(Y)(B)(B)	30	2	40	120

《BODY》

名稱	LEVEL	操控	消費MP	損害	效果範圍	持續時間
MIRROR BODY(ミラーボディ)	1	(A)(A)(X)(X)	3	-	0	210
COST BODY(ゴストボディ)	2	(A)(A)(X)(A)	20	-	0	210
INVISIBLE(インビジブル)	3	(A)(A)(B)(A)(A)	20	-	0	210

《WALL》

名稱	LEVEL	操控	消費MP	損害	效果範圍	持續時間
TOWER(タワー)	1	(X)(X)(X)	5	-	0	999
WALL(ウォール)	2	(X)(X)(A)(X)	15	-	0	999
CAGE(ケージ)	3	(X)(X)(Y)(X)(X)	25	-	5	999

《FIREWALL》

名稱	LEVEL	操控	消費MP	損害	效果範圍	持續時間
BONE FIRE(ボーンファイア)	1	(Y)(Y)(Y)	10	20	25	300
FIRE BALL(ファイアウォール)	2	(Y)(Y)(X)(Y)	20	20	0	300
FIRE CAGE(ファイアケージ)	3	(Y)(Y)(B)(Y)(Y)	30	30	0	300

《ANIMATE》

名稱	LEVEL	操控	消費MP	損害	效果範圍	持續時間
ANIMATIN DEAD(アニメイトデッド)	1	(A)(X)(Y)(B)	10	-	0	120
WANDERER DEAD(ワンダラーデッド)	2	(X)(Y)(B)(A)	20	-	0	120
CONTROL DEAD(コントロールデッド)	3	(Y)(B)(A)(X)	50	-	0	120

《CURSE》

名稱	LEVEL	操控	消費MP	損害	效果範圍	持續時間
STONE CLASS(ストーンカース)	1	(A)(B)(Y)(X)	45	石化	12	120
DARKSPIN(ダークスフィア)	2	(X)(Y)(B)(A)	50	繼續	15	200
ACIDFOG(アシッドフォッグ)	3	(Y)(X)(A)(B)	40	繼續	0	300

《RECALL》

名稱	LEVEL	操控	消費MP	損害	效果範圍	持續時間
RECALL(リコール)	1	(A)(A)(A)	0	-	-	∞

Text：小璘

仙界大戰



生產商：	BANDAI
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 Block
發售日：	6月29日
ARPG	

~仙界傳封神演義~

從多個角度進行封神計劃吧！

《仙界大戰~仙界傳封神演義~》在127期已為各位作簡單的介紹，這次就為各位再詳細講述一下遊戲中的戰鬥方法、Mini Game玩法，與及本作的故事吧！

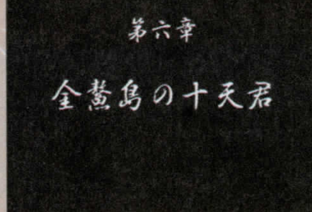




遊戲流程

整個遊戲共分為七章，首五章是分別以太公望、楊戩、哪吒、黃飛虎和本作的原創角色蒼尚為主角的故事，玩者要首先完成太公望編，才能選擇進行楊戩、哪吒和黃飛虎三章故事的先後次序，繼而才可繼續完成蒼尚的故事，並集合五位角色，進入最後兩章。

遊戲主要以重覆冒險和戰鬥兩部份來完成每一章，當角色到達一個村落後，便會遇到一些困難，而玩者就要向村內打探消息將事件解決。其後敵人就會出現，只要玩者將敵人消滅後，便會到下一個村，重覆冒險部份。



戰鬥系統

本作的戰鬥將會於特定時候發生，並不會隨機發生；而戰鬥形式是以輪流制進行，每位角色也有出擊的先後次序。每位角色在戰鬥中也會使用武器(寶貝)向敵人作出攻擊，若是仙人的話，還可以利用術和靈獸協助戰鬥；此外在戰鬥中亦可作出防御、使用道具及觀察己方或敵方的能力值。



戰鬥準備

在每次戰鬥前，玩者都能於戰鬥準備中作出「裝備變更」、「敵之技量(敵の技量)」和「戰鬥開始」三項選擇。在「裝備變更」中，玩者可以為準備出戰的角色裝備武器和防具，基本上每位道士也會有特定的裝備，玩者是不能將之拆除；但有些道士將能夠裝備固定以外的裝備，這些裝備將能夠於戰鬥完結或從訓練中取得。在「敵之技量」中，玩者可以察看敵人的實力。而「戰鬥開始」就是準備完畢，可以進入戰鬥。



戰鬥開始

行動種類



在戰鬥開始後，每位角色就會輪流作出攻擊、防禦或使用道具等行動。在選擇行動時會有6種不同選項「寶」、「術」、「靈」、「防」、「具」和「能」，它們也會於每個行動名稱的左方顯示出來，其中「寶」為利用道士的寶貝和武器作出攻擊、「術」為使用仙力作出幻術攻擊，這會於使用「寶」一樣，不同的幻術也會消耗不同數量的仙力、「靈」為召喚道士的靈獸作出攻擊或回復行動，靈獸的行動是要視其本身的能力、「防」為向敵人的攻擊作出防禦，同時亦可回復一定數量的仙力、「具」為使用道具，每使用一項道具也會完結該角色一個回合，而「能」為觀看所有角色的能力值。當敵方全滅或完成戰鬥後，我方全員將能提昇能力值和取得道具。另外，在每次戰鬥開始時，所有角色的生命和仙力也是以全滿狀態開始的。

屬性

其中在「寶」、「術」和「靈」三項選項中，也會有紅、綠、啡、藍和紫色顯示，其實這是各行動的屬性來的，若選項為紅色即代表屬火屬性、綠色即代表風屬性、啡色代表地屬性、藍色代表體屬性，紫色則代表水屬性。不同的屬性能力也會影響行動的能力效果，想知道角色對屬性的強弱可從觀看能力值的地方察看。當然角色對某種屬性的數值越大的話，就會對於該項屬性的攻擊和防禦力越強，因此玩者可針對著敵方的屬性，來裝配或使用能克制敵方的屬性之裝備或攻擊。

除了屬性會影響行動的效果外，還有可能影響使出兩倍攻擊力的機會。在戰鬥畫面的上方將會有5個屬性的能力值，不論己方或敵

方使出「寶」、「術」和「靈」，都會增加該行動的屬性能力值，只要提昇至全滿的時候，當任何一位角色使出相同屬性的攻擊的話，其攻擊力就會增加一倍！

修行

當玩者進行首五章以太公望、楊戩、哪吒、黃飛虎或蒼尚為主角的故事時，都能於每特定地方進行修練，藉以提昇能力或取得寶貝和道具。每位角色的修行方法也各有不同，當中主要是以進行Mini Game為主；它們各設有不同的難度，每個難度的修行也會在不同的地方進行，而每個難度的修行也只能提昇兩次的能力和取得兩件的寶貝，其後玩者也只會取得普通的道具。









另外，若玩者錯過了首五章的修行的話，也不需擔心不能再替角色提昇能力和取得寶貝，因為其後能於第六章的金鰲島中進行修行，若修行成功亦能得到同樣效果。現在就為各位介紹一下這些Mini Game的玩法吧！

太公望的修行



太公望的修行是乘坐著四不象在樹林或空中，以一邊收集飽子、一邊到達終點來進行遊戲。在前往到終點途中將會有一些障礙物，玩者就要控製著四不象的移動方向來避過它們。在遊戲開始時太公望將會擁有一定的仙力，假如他真的不幸被障礙物撞倒，仙力將會減少；不過若他能於途中取得仙桃的話，仙力就會增加。

每次進行修行時也會有特定的條件，例如最基本要到達終點，另外亦要太公望要取得一定數量的飽子，若不能完成條件，或仙力減至0的時候就會Game Over；反之則可提昇能力值或道具。而於完成遊戲後所取得的「得點」是沒有用途，只是給各位作成績的參考。

楊戩的修行



楊戩的修行是進行考眼明手快的射擊遊戲。修行時畫面會有一幅分開9格的圖畫，每一格也有機會變成錯體，玩者在限定時間內利用方向鍵移動到錯體那一格中，按○擊作出攻擊令之變回原本模樣，只要於限時內擊倒一定數量的錯體圖片便算勝利。

不過這個修行也會有限制，除了有時間和圖片數量的限制外，在每次修行也會有最多5次機會讓玩者擊錯圖片，但隨著修行的難度提高，所給予的機會也會減少。另外，當玩者完成擊倒一定數量的錯體圖片，整幅圖畫也會改變，而攻擊方法也會有所不同，其中有要玩者順著錯體圖片的改變次序逐一攻擊，亦有要玩者要於10秒內將所有錯體圖片擊倒。

黃飛虎的修行



黃飛虎的修行是又一個射擊遊戲，但這次主要是考玩者的眼光。這個是一個類似射棒球的Mini Game，玩者將會向著充滿機械人的天空上，利用方向鍵控制射球角度，和看準於畫面右下方的射球力度至最高時按○擊，便能將機械人擊破。這Mini Game將會分開數個回合進行，每個回合亦是有時限的，若玩者不能於限時內將所有機械人擊破的話，便會Game Over。

哪吒與蒼尚的修行

哪吒與蒼尚的修行基本上與一般的戰鬥無異，玩者在修行中只能以哪吒或蒼尚一人來將敵人擊倒，修行中將會保留戰鬥時所有指令，但唯一與戰鬥不同的是哪吒的修行是設有限制。這限制就是哪吒只能於限定數量的回合中完成戰鬥，否則就會算是Game Over。

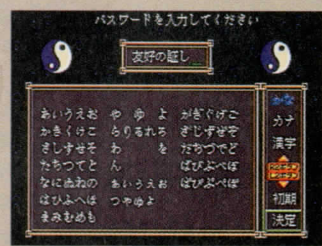




道具取得

在本作中要取得道具和寶貝的方法主要有3種，有戰鬥勝利、完成修行和在記錄屋的「秘密（ひみつ）」選項中輸入特定密碼，玩者將不能自行購買道具或寶貝的。至於要輸入哪些密碼，在遊戲中是並沒有提及過的；不過各位可以放心，因為在之前的介紹也有告訴各位，只要將Wonder Swan版的《仙界傳封神演義》內出現的兩件特定道具之名稱輸入，便有機會取得道具的了。至於現在已知能得到道具的名稱共有五個，它們是「羊飼いの杖（飼羊之杖）」、「友好の証し（友好之証）」、「黃家の紋章（黃家的紋章）」、「流星かけら（流星碎片）」和「蓮の花ビラ（蓮之花瓣）」。只要各位利用這五件道具的名稱選出其中兩件，並以不同先後次序輸入，就能得到共20種不同的道具或寶貝的了。





序章

於公元前11世紀的中國，是一個稱為「殷」的朝代；那裡的皇帝紂王，是一個勤政愛民的統治者。可





是當他自從娶了一位名為妲己的女子後，妲己真身其實是狐妖，她迷惑了紂王令其本性變得荒淫無道，



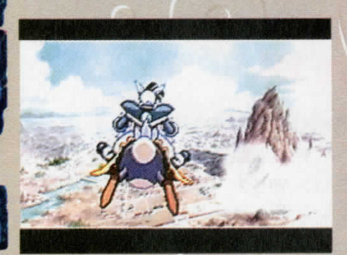
令國家大亂。而亦在此時起，妖怪與邪惡的仙人便四處搗亂，並以妲己為首控制著殷，使國家民不潦生；為此，元始天尊準備進行消滅邪魔的「封神計劃」……

第一章 封神之始(封神の始まり)

為了進行「封神計劃」，元始天尊就命其弟子太公望，把所有列於「封神之書」內的邪魔消滅，並將其靈魂封印於「封神台」內。於是，在元始天尊將「封神之書」、寶貝「打神鞭」和靈獸「四不象」交給太公望後，他便乘著四不象前往朝歌，打算先將罪惡之首妲己消滅。而在朝歌的禁城方面，當妲己得知元始天尊派出一位無名小卒來對付她後，並沒有把太公望放在眼內，她只是對於「封神計劃」感到有興趣。





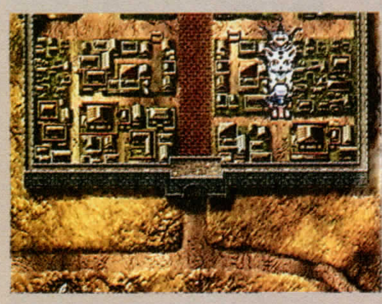




朝歌



當太公望打算進入禁城時，卻被門衛阻止，他唯有另想他法入內；而與此同時，他遇見一位同樣被阻止進入禁城的小孩「春了」，春了想入城的目的只是想找妲己，為其父之死報仇。太公望對春了的事感到好奇，便決定先到東之繁華街和食堂等地打探有關春了的消息。雖然其後太公望到了多處地方進行打探，但也得不到春了的資料；就在這時候，太公望就在城內遇見最強的道士申公豹。他前來的目的並不是來對付太公望，更將春了入城的原因告訴太公望，原來春了的父親被召了入城，但卻因為不聽從妲己的命令而被殺，而春了現在就藏身於朝歌東之下町準備報仇。之後，申公豹更提意太公望不妨偽裝為宴會藝人混入城內，說罷便離去了。當太公望清楚事情的來龍去脈後，便打算先到東之下町找出春了，再喬裝入城。



得到妲己的手下陳桐將軍許可，喬裝成藝人的太公望終於獲准入城表演，他首先進入了中庭等待。在中庭內，太公望遇見鎮國武成王「黃飛虎」，黃飛虎得知太公望是準備對付妲己的崑崙山道士，便叫他若遇到危險時可到其家暫避。其後，太公望進入玉座之間於紂王與妲己面前進行表演，可是春了卻急不及待衝出來向妲己及陳桐報仇，令太公望的計劃被悉破，而妲己亦向太公望展開戰鬥。

妲己VS太公望



由於妲己的實力實在太強勁，太公望根本不是她的對手，所以不論他怎樣向她攻擊、防禦，甚至回復，最終也會戰敗的。那玩者就最好不要使用道具或回復，讓妲己直截了當地將太公望擊倒好了。



太公望得知自己不及妲己後，就逃到黃飛虎家暫避，至於春了就被黃飛虎說服回家，而黃飛虎此時亦叫太公望盡快離去。於是太公望便邀請他能協助進行「封神計劃」，可是他為了自己曾作出保衛國家和君主的承諾而拒絕太公望的請求，於是太公望只好離開朝歌，沿著城門外走到西南方的朝歌郊外。在郊外，太公望再次遇到申公豹，申公豹就將妲己命陳桐到羌族之村捉春了回來，引太公望再次出現並將他殺掉這陰謀告知，太公望得知後便立刻前往位於西方的羌族之村。

羌族之村

在羌族之村內，太公望發現普賢真人竟然在那裡的小山中，原來他是受到元始天尊的命令而前來協助太公望的。就是這樣，普賢真人就能夠為太公望進行修行，藉此提昇其能力。當修行完畢後，普賢真人就叫太公望最好到村長處看看，或許能查到有關春了的線索。在村長之家中，太公望雖然知道春了平安無事，可是仍是很擔心陳桐會喬裝混入村內捉他；因此太公望就打算到村內四周看看有沒有陌生旅客，並到處與村民談話。其中他遇見三位剛到此村的商人，他們分別是位於村之廣場的行商人A、宿屋的行商人B和村人之家的行商人C，另外太公望亦在村之廣場中吃過一位售飽店主送的饅頭(選擇「給我吃一個(では、ひとついただくとしよう。)」和其後任何一個選項)。









經過調查後，太公望知道陳桐真的喬裝成商人入村，於是他向村長報告完後，就到牧地將真正的陳桐捉拿！其實要找出陳桐並不難，只要有留意每位商人的說話便能看出破綻，而喬裝了的陳桐就是不斷叫太公望為「太公望大人(太公望さま)」的行商人C了！(選擇「賣陶器和器皿的施主了！(陶器や皿を売っているおぬしだ！)」)陳桐被識破後，就立刻變回半妖態，並向太公望作出攻擊了。

陳桐VS太公望



由於陳桐所用的攻擊屬性是火，所以火屬性能力比較低的太公望，最好也不要使用這屬性向陳桐攻擊，避免減低自己的攻擊力，和加速能夠使用將攻擊力提昇一倍的機會。但畢竟陳桐的能力還是比較低，所以要對付他也不難。而當戰勝之後，太公望將取得新寶貝「火龍鏢」。



太公望終於成功將第一位妖怪仙人封神，村長在多謝他能將妖怪擊敗外，春了亦答應他以後會好好保護其村。就是這樣，太公望就繼續其封神之旅程，乘著四不象到陳塘關找尋哪吒了。



太公望的修練(一)

修練次數	效果
1	提昇Level
2	番天印
3	提昇Level
4	水火鋒
5-8	回復道具

陳塘關

來到陳塘關城門外，妲己突然前來想與太公望成為好朋友，但太公望當然不會應承她。於是她就將目標轉移到四不象身上，利用她最擅長的迷誘術將之迷誘，太公望有見及此，就立刻帶四不象逃離到關內。



逃到關內，太公望因被懷疑是哪吒而被追捕(選擇無影響)，但為了要盡快將解除四不象迷誘術，他唯有到藥屋暫避。在藥屋中，太公望又再次遇上普賢真人，這裡又成為了他進行修行的地方；可是在修行之前，普賢真人就發現他好像很驚慌似的，於是他就將剛才所遇到的事告知普賢真人(選擇無影響)，普賢真人聽後就建議太公望先到李靖家告知李靖。





太公望來到李靖家，就問李靖有關解除迷誘術的藥方(選擇「有關四不象的事(四不象のことなんだが……)」)，李靖就認為「安基拉命β卡芝穆拉達(アンギナミンβカロシウムグラーダ)」這藥最為有效；此外，亦有問到關於哪吒的事(選擇「有關哪吒的事(哪吒のことなんだが……)」。經過與李靖一輪談話後，太公望還是返回藥屋(選擇「沒有任何事情(もうなかったかな)」)，將解除迷誘術的藥方告知普賢真人(選擇「是安基拉命β卡芝穆拉達(アンギナミンβカロシウムグラーダ……だ)」)。





雖然成功將迷誘術解除，不過四不象還是未能將之完全清除，然而普賢真人是知道有效的藥方，奈何突然忘記了。就是這樣，他給了四不象吃一點安眠藥免得病發，而太公望就進行修行及再次前往李靖處再問有效藥方。得到李靖夫人殷氏的提意，太公望就到了居酒屋查詢(選擇無影響)，在居酒屋中，申公豹又再次出現，並告知「特別的藥草(特別な薬草)」能解除迷誘術。於是，太公望又返回藥屋為四不象找藥，可是普賢真人卻剛外出，因此他就決定從雲中子的筆記本中找出藥方(選擇「藥名與效用(薬の名前と効用)」)，然而此筆記本卻沒有「特別的藥草」的配方。

在太公望正打算離開時，有一位商人就來到藥屋求診，得知他的病的肚痛後，太公望就照著雲中子的筆記開藥(選擇「止肚痛藥(ハライタマン)」)。商人為了多謝太公望將他醫好，所以就介紹太公望到「稻妻岳」採摘「稻妻草」解除迷誘術，並給他「解毒藥(ドクケシンK)」以防不時之需。太公望聽後打算起程前往「稻妻岳」，不久普賢真人剛好回來，他知道太公望要到「稻妻岳」後，就叮囑他要小心那裡的妖怪；他接過「甜饅頭(アンマン)」後就出發了。

太公望乘著四不象上稻妻岳時，見到類似妖怪的物體出現，但卻沒有向他襲擊；另外他在途中遇到同是上山的兩位人仕「方弼」和「方相」，為了安全著想，便決定與他們一同前行上山頂(選擇無影響)。上到山後，太公望才發現真正的妖怪是方弼和方相，於是他聯同剛才誤會是妖怪的仙人——雷震子一同作戰。

方弼、方相VS太公望、雷震子

方弼和方相都擅長使用地屬性的攻擊，而太公望和雷震子則擅長使用風屬性的攻擊，所以雙方的實力也比較平均。只要玩者集中攻擊某一位敵人，才攻擊餘下的一位敵人，戰鬥便能輕鬆一點了。而在戰鬥完畢後，太公望將取得寶貝「赤月火」。

又再將兩位妖怪仙人封神，太公望的封神計劃又邁向一步。他見雷震子的實力不弱，就邀請他加入「封神計劃」行動，雷震子應承了他的請求。雖然太公望未能邀得哪吒，但卻邀得雷震子，太公望也不枉此行，就是這樣，他吩咐雷震子留待協助哪吒後，就與四不象離開了。



太公望的修練(二)

修練次數	效果
1	提昇Level
2	斷迷導命盤
3	提昇Level
4	石濕鼓
5-8	回復道具

臨潼關

在太公望前往西岐途中，與一位奇怪少年蹦個正著，這少年的名字叫武吉。他為了要送速遞給太公望，並於其後成為太公望的弟子便趕著離開，可是他卻不知道在他要找的人正在眼前……太公望為了要知道為何武吉即將會成為其弟子，便跟著他進入臨潼關內看看了。在另一方面，一名叫張桂芳的人就到主管著臨潼關的張鳳家中，控告武吉將重要的速遞盜走，於是張鳳就決定要逮捕武吉。



太公望在關內的廣場、西下之町和靴屋打探過後，得知武吉成為了通緝犯並被張鳳捉住了，所以太公望便立刻前往張鳳家，武吉果然在那裡；經過查問後，張鳳指出武吉是賊，並叫他交出速遞信件，否則便會向他處刑。可是原來武吉剛遺失了信件，太公望並不相信他會做出盜竊這事，於是就願意以留下四不象作擔保，讓他與武吉一同將信件找回。就是這樣，張鳳就要他們於黃昏前將信件找回來，否則就會將四不象處刑。由於時間有限，所以太公望就立刻與武吉到關內問





問村民，看看能否找到線索；另外亦可到那裡的「運動店(スポーツ店)」內，跟普賢真人進行修練。

到關內每處能夠進入的地方後，他們也找不到信件所在，正當武吉擔心四不象的生命有危險時，太公望就建議先到食堂吃飯再作打算。在食堂內，申公豹又再次出現，他知道太公望正找尋信件後，就告訴他們到失物中心(落し物センター)查詢。果然，武吉的速遞信件真的在失物中心處，於是他們就立刻返回張鳳家，而武吉亦因此得以清白、四不象亦得以救出。





武吉事件雖然告一段落，可是太公望在找尋信件途中卻遇到魔家四將的成員之一「魔禮青」，並答應在解決武吉一事後到關外的「玄武原」會面。原來除了魔禮青之外，剛才控告武吉的張桂芳和風林也在一起(選擇無影響)，在命令張桂芳他們對付太公望後，魔禮青便離去了。

張桂芳、風林VS太公望、武吉

張桂芳和風林也是使用體屬性的攻擊，他們的攻擊也會有機會令人麻痺，引致暫停一個回合的行動。另外，武吉能夠使用的武器是固定，並不能增加寶貝，所以攻擊技也會受限制；不過亦是這個原因，武吉的生命相對比較高。而戰鬥完結後，太公望將會取得寶貝「杏黃旗」。



由於太公望見魔家四將逃離，為了要將他們消滅，他便決定先到西岐。於是太公望就吩咐武吉回崑崙山告知楊戩、黃飛虎和哪吒於汜水關會合，說罷便離去了。

太公望的修練(三)

修練次數	效果
1	提昇Level
2	陰陽劍
3	提昇Level
4	花籠
5-8	回復道具

界牌關

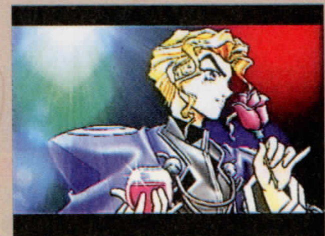
太公望來到界牌關後只管看著漫畫，突然，趙公明就以立體映像與他會面，趙公明就介紹自己就是金鰲島仙人，亦是漫畫的作者。在太公望給趙公明一點漫畫的意見後(選擇無影響)，趙公明就表明這次與太公望會面的目的，只是想展開一場華麗的戰鬥。不過在戰鬥之前，趙公明就想測試下對手的實力，因此太公望就要通過與「戰鬥的美學(戦いの美学)」有關的測驗才能戰鬥。就是這樣，太公望在「市外的一間屋(町外れの一軒家)」內向崇黑虎請教過「戰鬥的美學」後，就到界牌關的村中收集所有情報，及「學習塾」內進行修行，其後就可到關內的川岸中乘船與趙公明決戰了(選擇「開動按扭(うむ、スイッチを押そう！)」)。





來到趙公明的「Queen JockerII世號」，「第79回趙公明Elegant Quiz大會」就準備開始了，比賽的勝利條件就是，要在三選一的十條問題中回答問題，答中最多者便算勝利。這次的參賽者除了有太公望外，還有漫畫《國立Ennui學園》的主角夢小路悟(サトル)參賽，他的實力也不弱的。





夢小路悟VS太公望



由於這是個問答遊戲，所以現在就刊登問題和答案；要注意雖然那10條問題的內容是固定的，但出現的次序卻是隨機。

問一.趙公明不會使用那件寶貝？(趙公明の使ってない宝貝はどれ？)
答一.2)金磚
問二.以下哪個是趙公明不喜歡的花？(次のうち、趙公明が好きではない花は？)
答二.1)艾巴拉(エバラ)
問三.趙公明的立體映像寶貝開發了幾多年？(趙公明の立体映像宝貝の開発に何年かかった？)
答三.3)千年
問四.雲霄三姐妹的細妹・碧霄的煩惱是什麼？(雲霄三姉妹の末っ子・碧霄の悩みはナニ？)
答四.3)口內炎
問五.人氣漫畫《Ennui學園》是什麼立？(人気マンガ《アンニュイ学園》は何立？)
答五.3)國立
問六.雲霄三姐妹的二女・瓊霄的別名是什麼？(雲霄三姉妹の次女・瓊霄の別名は？)
答六.1)Queen(クイーン)
問七.1500年前，趙公明的戰鬥對手是誰？(1500年前、趙公明が戦った相手は？)
答七.1)元始天尊
問八.雲霄三姐妹的長女是誰？(雲霄三姉妹の長女は誰？)
答八.2)雲霄
問九.以下哪隻不是靈獸？(次のうち、霊獣でないのはどれ？)
答九.1)哮天犬
問十.經常於趙公明背後浮現出來的野百合是什麼品種的花？(時々趙公明の背後に浮かぶヤマユリは、何科の花？)
問十.2)百合類(ユリ科)

經過問答比試後，勝負已經分出，若太公望勝出的話，接著的華麗戰鬥就是由趙公明與夢小路悟一同作戰，否則就只有趙公明一人。除此之外，不論比賽勝負，原本身為比賽主持人的崇黑虎也會加入太公望隊中。

趙公明(、夢小路悟)VS太公望、崇黑虎

崇黑虎的專用屬性是地和風，但兩者的能力也不是太高，而且攻擊力和防禦力也比較中等，因此以整體來說，崇黑虎的能力算是偏低的。至於趙公明，他的專用屬性則是火屬性，而其能力也不低，若再加上並沒有屬性攻擊的夢小路悟的話，要對付他們的話也要費點時間。



半妖態趙公明VS太公望、崇黑虎

原來趙公明是有兩個形態的，當他與夢小路悟被擊敗後，便會立刻變成半妖態，而專用屬性會增加了地屬性。此外，趙公明的能力亦比之前強勁了，特別是使用屬火屬性的「金蛟剪」，其攻擊力將會由攻擊一人變為攻擊全隊，因此一定要非常小心。在戰勝後，太公望將能取得寶貝「五火神焰扇」。





經過一場「華麗的」戰鬥後，雖然趙公明被太公望打敗，不過他也心服口服地被封神，最後還快樂地告別。而在這時，白鶴童子就再次將速遞送過來，而信中的內容就是有關四不爸爸認定四不象已經成長。就是這樣，太公望在封神完畢後，就真的前往到西岐，準備與楊戩他們會合了。

太公望的修練(四)

修練次數	效果
1	提昇Level
2	四寶劍
3	提昇Level
4	鳳炎冠
5-8	回復道具

第二章 崑崙的天才道士(崑崙の天才道士)

羅漢村

由於「封神計劃」非常龐大，單是以太公望的力量是不能應付的；因此元始天尊就決定吩咐楊戩協助太公望，而楊戩亦欣然接受這任務。就是這樣，元始天尊就叫他先到找出土行孫，再與太公望會合。

楊戩首先來到羅漢村，他進入村後不見四周有人；後來從一位路過的樵夫口中打聽，那裡的村人只有下午才活動，在晚上卻好像消失了般，令楊戩感到奇怪。於是他繼續於村內行動，當他來到西之民家內，發現其師傅玉鼎真人就在其中，原來他就好像普賢真人般，會為楊戩進行修行以提昇其能力。因此，在楊戩完成修行後，就繼續進行調查了。





到了第二天，楊戩又遇到樵夫，他們也認為這條村的確十分奇怪，所以楊戩便決定藉著現在是村民活動的時候向他們查問。不過那些村民都好像隱藏著事情的真相般，但從村民的說話中得知這是與女性有關，於是就利用其變身的幻術變成妲己的樣子(選擇「變身成女子談話(女の子に変身して話しを聞く)」)。當他以妲己的樣子再次向村民詢問後，得知那裡會有一隻靈獸捉走少女，而當走到一間公館(お屋敷)的時候，有一位少年卡爾就說其朋友奈菜即將會被靈獸捉走，所以楊戩就於祈禱之泉(祈りの泉)找奈菜了。





原來奈菜的父親為了要令村內和平，故打算讓靈獸帶走她。不過楊戩認為事情並不簡單，所以就返回公館中與卡爾商討計策，並等待晚上再到祈禱之泉(選擇「好了，也沒有什麼特別事了。(よし、もうなにもないな。)」)。到了晚上，楊戩將自己變成奈菜的樣子去迎接靈獸，原來那靈獸受到妖怪仙人的脅持才這樣做，於是他就變身攻擊牠(選擇無影響)。不過那妖怪仙人並沒有被消滅，還向與另一位妖怪仙人聯手展開戰鬥。

妖怪仙人VS楊戩

由於這兩隻妖怪仙人的能力很低，所以楊戩基本上只用一次攻擊便能將一位敵人消滅。而在戰鬥後，他將能取得寶貝「金棍」。





在協助靈獸和奈菜後翌日，楊戩就為了要盡快找到土行孫，而與菜奈和卡爾道別，並乘著哮天犬離去了。

楊戩的修練(一)

修練次數	效果
1	提昇Level
2	渦雲幡
3	提昇Level
4	掌心掲弓旗
5-8	回復道具

睡蓮村



在禁城內，聞仲得知元始天尊命楊戩一同進行「封神計劃」後，就命金鰲島的間諜跟蹤住楊戩，收集有關情報。而另一方面，楊戩已順利進入土行孫的所在地——睡蓮村內了，可是，他先後到過村之廣場、南之民家和川岸，也被奇怪的女孩問到有關其寶貝、目的和能力，不過楊戩並未為意，還一一解答她的問題。在途中，楊戩遇上崇黑虎，於是就藉此問到怎樣到村的西邊，可是崇黑虎卻不知道，因此他唯有到其他地方查問。而於北之民族中，玉鼎真人就在那裡隨時準備為楊戩進行修行。經過在南之民家和隧道東口(トンネル東口)查問，楊戩終於也知道土行孫在隧道裡了，於是他就進入隧道找他了。

楊戩在隧道內的土行孫之家找到土行孫，就在他們談話之際，突然有一位女孩呼叫，非常喜歡女核的土行孫便立刻前往傳出呼叫聲的地方看看，而楊戩亦跟著他到洞穴4查看。果然那奇怪的女孩在那裡，這女孩的名字叫鄧蟬玉，她的真正身份就是聞仲派來的間諜。剛才土行孫說她很可愛，於是她就嚷著要與土行孫結婚，不過由於她是金鰲島的人，楊戩為了阻止她的決定，便變成神鷹嚇她(選擇「變成神鷹(神鷹に変化だ！)」)。因為鄧蟬玉是非常害怕鳥類的，所以她就拿起她的寶貝「五光石」向變成神鷹的楊戩攻擊了。



















盡頭
分叉路
寶箱
洞穴1
洞穴2
洞穴3
出口
洞穴4
土行孫之家
寶箱

隧道地圖

出口
分叉路(分れ路)
寶箱(巨大仙桃)
盡頭(行き止まり)
洞穴1(洞窟内1)
洞穴2(洞窟内2)
洞穴3(洞窟内3)
寶箱(巨大仙桃)
土行孫之家(土行孫の寝ぐら)
洞穴4(洞窟内4)




鄧蟬玉VS楊戩



這是一個避開鄧蟬玉利用五光石攻擊的Mini Game，其實勝出與否也不會影響結果。至於玩法是在畫面上的四邊會顯示著楊戩需要避開的方向，只要於五光石攻擊過來之前依照顯示避開便可。而楊戩共有會有3次機會受到攻擊，當超過三次攻擊後，他就會中了五光石的攻擊，令致面部變成的了！



在戰鬥過後，喜歡鄧蟬玉的劉環突然出現，由於他得知土行孫要搶走她的愛人，便出來與他決戰，讓勝利的一方可與鄧蟬玉結婚。不過根本也沒說過喜歡鄧蟬玉的土行孫當然沒所謂了，他更慶幸可藉此與她分離；可是楊戩卻認為他們可藉著救出鄧蟬玉，讓她加入成為同伴，於是就說服土行孫，並從洞穴4到達隧道西口(トンネル西口)找劉環決戰了。

劉環VS楊戩、土行孫



土行孫最擅長就是地屬性的攻擊，可是生命卻比較少，至於劉環擅長使用就是火屬性攻擊。雖然楊戩和土行孫也對於火屬性的攻擊較弱，但有兩人一起對付他一人，他們的能力已經足夠有餘。當戰勝後，楊戩就可取得寶貝「萬里起雲煙」。



將劉環打敗數日後，土行孫終於能將位於睡蓮村的山建好隧道，而鄧蟬玉就為了「以身相許」，便成為了崑崙山的間諜。為了早點完成間諜任務，她便瞬速離去，土行孫亦算能暫時鬆一口氣。既然完成了找尋土行孫的任務，楊戩亦離開睡蓮村，前往臨潼關了。

楊戩的修練(二)

修練次數	效果
1	提昇Level
2	墳土杵
3	提昇Level
4	旗門
5-8	回復道具

臨潼關

進入臨潼關後，楊戩見城外張貼著一個比賽告示，而比賽內容就是扮演妲己；不過當中最吸引他的是，獎品將會妲己親自頒發！能夠藉著這機會與妲己直接會面，當然是比偷偷地混入禁城內更加方便，為此，楊戩便到比賽事務局(コンテスト事務局)參加比賽了。

在比賽事務局中，楊戩又再次見到鄧蟬玉(選擇「難度是……那個





掘洞名人的……？(もしかして……あの穴掘り名人の？)」，於是鄧蟬玉就告知他在這次比賽中，將會有另一位懂變裝的道士參賽。此外，亦告訴楊戩要勝出的方法，就是要到關內的村民人取得有關妲己的「外型(ルックス)」、「說話方式(話し方)」和「知識」，只要將楊戩從中選擇可靠情報，並在那時以「相信(この情報を信じる)」或「不相信(この情報を信じない)」來決定相信或不相信情報，這樣就可以在參加比賽時扮得更神似，勝利的機會亦更大。

就是這樣，楊戩便到關內每一處地方進行收集資料，但從中只有





張鳳家的門衛最為可信，所以即使只相信他的說話也很足夠。另外，玉鼎真人將會於「運動店(スポーツ店)」內，楊戩亦可在收集情報的同時進行新的修行。而當收集完情報後，楊戩就可以返回比賽事務局，由鄧蟬玉為他準備比賽了(選擇「當然！準備好了。(もちろん！準備は万全さ。)」)。終於到了比賽的日子，楊戩就依時到會場參賽，那裡的參賽者的水準也很高，可是到最後也是由楊戩勝出。同是有參賽的道士楊任就不滿賽果，於是就發難與楊戩展開戰鬥。

楊任VS楊戩、鄧蟬玉



楊任是善於使用水屬性的攻擊，所以對於同樣也善於運用水屬性的楊戩也有利；而協助楊戩的鄧蟬玉則是屬於地屬性。雖然表面上是二對一，但楊任是懂得使用幻術，令其可以不斷增加同伴，不過只要楊戩他們集中攻擊楊任，當他戰敗時其他幻象也會消失。而當他們戰勝後，就可取得「掃霞衣」了。



將楊任封神後，他們才發現這次比賽、什麼由妲己頒發禮物等，全都是假的，而楊戩就唯有前往西岐與太公望會合。在離開之前，楊戩就請求鄧蟬玉留下繼續進行間諜行動，並幫助往後會來這裡的同伴，在鄧蟬玉答應後，楊戩就向西岐出發了。

楊戩的修練(三)

修練次數	效果
1	提昇Level
2	斬仙劍
3	提昇Level
4	芯心磨車
5-8	回復道具

穿雲關

在崑崙山上，元始天尊就為聞仲與妲己的行動而擔憂，而得悉聞仲會派出九龍島四聖會阻止「封神計劃」的時候，更擔心楊戩能否與太公望會合。於是元始天尊就叫土行孫送上速遞給楊戩，信中是說九龍島四聖會於穿雲關潛伏，因此楊戩就提高警惕，並小心於村內查探。



楊戩在東之民家內發現玉鼎真人，得到玉鼎真人的提示，楊戩就於村內打探消息找出土行孫，從消息得知土行孫到了城外的一個廢寺內，於是他便立刻前往廢寺處。在城外廢寺內，有一位神秘人突然向楊戩提出問題，聽過他的謎面後，他能估出答案，(選擇「你的名字是……圍棋！(あなたの名前は……囲碁だ！)」)跟著那神秘人就現身了。原來這人就是道行天尊韋護！在此時，韋護發現九龍島四聖跟蹤著他，於是就立刻出廢寺外。九龍島四聖攻擊了韋護後，就向楊戩說會於繁華街等待他，說罷就離去了。由於韋護受傷不輕，於是楊戩就帶他到藥屋讓太乙真人就醫，再前往繁華街會見九龍島四聖，與他們展開戰鬥。





王魔、妖怪仙人VS楊戩、韋護



在這場戰鬥中，楊戩他們主要的對手是王魔，另外兩位妖怪仙人的能力也非常之低，所以為了減少被敵人攻擊的機會，他們應以第一時間將兩位妖怪仙人消滅。至於王魔是善於使用火屬性攻擊；韋護則善於使用風屬性攻擊，而且攻擊力還很高，所以要對付敵人並不難。而在戰鬥完結後，楊戩將能取得寶貝「澄臥冰扇」。

雖然戰勝王魔，但他卻還未殺死，因此他就離開穿雲關，向北方的穿雲荒野逃去。於是楊戩請求韋護留下與土行孫拯救村民後，就到關外的穿雲荒野找尋王魔了……



楊戩的修練(四)

修練次數	效果
1	提昇Level
2	七寶妙樹
3	提昇Level
4	導仙珠
5-8	回復道具

To be continued……

PS PS2 DC N64

職業特「攻」隊

イン ペリアルの鷹 FIGHTER OF ZERO

大和國機師血淚史

By: 時雨

DC

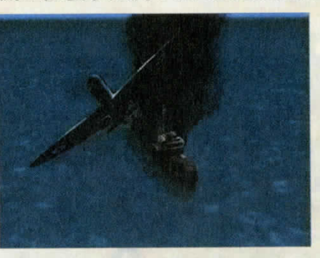
生產商：	GLOBAL A ENTERTAINMENT
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM×1
記憶：	8 BLOCKS
發售日：	發售中
SHT／對應震動器	

序章

任務目的：擊退特彌西亞的戰機

故事

主角神子島(可以變更)和飛行隊長深町是大和國(ヤマト)的空軍機師。他們受到上級的命令，被派遣到在盟國布洛堅(ブロッケン)協助當地的空軍進行任務。在前往布洛堅空軍機場的途中，他們接收到布洛堅一隊輸送船的求救訊號，原來敵國特彌西亞(トリンシア)的戰機正在襲擊他們！深町見雙方的距離十分近，於是便決定前往救援。





攻略法


◆布洛堅空軍出現

雖然這關的目的是消滅敵機，但其實只要過了一段時間布洛堅的空軍就會出現，並替玩者擊退敵人，因此玩者不妨先在這裡習慣一下戰機的操作。

這套《IMPERIAL之鷹》內的戰機和真實的二次大戰戰機有很大的分別，因為它們可以垂直飛行而不會失速！利用這個特性，玩者可以學《TOPGUN》入面的湯告魯斯一般，用迅速爬昇來回避敵人砲火。當然，如果玩者是在1000呎以上的高空飛行，也不妨用俯衝的方式來回避。

攻擊方面，由於二次大戰戰機的空戰武器只有機槍，從敵人後方攻擊是基本中的基本。射擊時玩者要留意自己的速度不能和敵機相差太遠，否則就會飛越敵人露出虛位。另外由於地心吸力的關係，子彈在射出後會稍為向下方修正，瞄準時玩者應該將這因素也包括在內。



◆在距離200米左右就是攻擊的最佳時機



◆前置率射擊比較適合作最後一擊之用

除此之外，玩者還可以嘗試用計算前置率的方法射擊。這方法在真實二次大戰時是最常用的，因為敵機總沒可能經常露出尾巴給你攻擊吧！但在這遊戲內，戰機的防禦力都異常地高，隨時中了20發子彈以上都未死！而且它們的AI又差，經常直線飛行，因此並沒有用前置率射擊的必要。

最後一種攻擊戰術，從敵人的上空俯衝攻擊。本來這方法有偷襲的意義，但由於是一擊脫離，對著本遊戲內高防禦力的機體，就顯得不太實用了。

第一章——戰鬥的序曲

第一話——開戰前夜

任務目的：偵察特彌西亞沿岸

故事





◆主角們遭到魯卡特的冷淡對待

神子島和深町在抵達布洛堅空軍基地後，便被召往會見這裡的指揮官魯卡特(リュカート)。他對大和國的人好像不太信任，也不期待他們有什麼實力。又叫深町不要阻礙他們工作就行了。雖然深町和主角對魯卡特都有所不滿，但他們決定要以成績來證明自己的實力！

主角被獲派的首個任務，是偵察敵國特彌西亞的狀況。由於布洛堅和特彌西亞之間發生全面戰爭已是無可避免，所以他們必須了解敵方的防空實力，為未來在特彌西亞上的轟炸任務作好準備。在特彌西亞的沿岸設有多個雷達站，另外也有防空砲和船艦駐守，因此即使是偵察任務也要小心。



◆本作的女主角櫻川首次登場

在用來待機的房內，神子島遇到了兩名同樣是大和國的飛行員——朝川和植草。朝川的人品比較暴燥，當他知道神子島是士官學校出來的精英後顯得不太高興，還差點和主角打起架上來，幸好有植草阻止他才沒事發生。這時候，一名女護士走了進來，她的名字是櫻川，也是大和國的人。原來她是剛才主角救了的輸送船上的人，因此特地前來道謝。不過櫻川在看到神子島時，好像有點驚訝的樣子……

攻略法

在出擊前，玩者可以在兩架戰機中選擇，它們分別是「零戰21型」和「Bf-109E」。它們之間性能的差別在於防禦力和回旋力，零戰的回旋力較高，但Bf-109的防禦力則較高，用哪一架悉隨尊便。

由於這關只是偵察任務，難易度並不高，玩者只要跟著深町隊長飛行，不久就會見到一隊輸送船。記著別接近它們，或者遠離深町的左右，因為重新編隊只會浪費時間，對完成任務毫無幫助。經過它們上空後繼續直飛，便會到達特彌西亞沿岸，並在這裡發現一個雷達站，玩者要小心這裡的防空砲火。雖然在這裡有幾架敵軍噴火式戰機在飛行，但玩者沒有交戰的必要。這時候深町會一個人向西面繼續偵察，而玩者和朝川則要向東飛去，找尋另一個雷達站。玩者只要沿著海邊飛行，很快就會見到它。在雷達上空飛過後，本任務就算完成。



◆ 在本關玩者沒有戰鬥的必要


◆ 前往下一個雷達站時，記得要留在陸地上

第二話——將敵戰鬥機引出來

任務目的：消滅敵方的戰鬥機

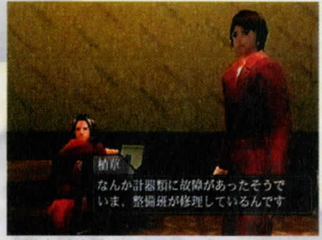
故事

經過了上次的任務，布洛堅和特彌西亞之間的關係變得越來越惡劣，全面戰爭相信已難以避免。布洛堅的領導人更打算直接攻擊特彌西亞本土！這樣一來，大和國很快也會參戰。在言談之間，眾人得知道朝川原來已經沒有任何親人在世上，但他卻沒有透露到原因……



◆從高空偷襲敵人的作戰計劃

在作戰會議中，魯卡特說布洛堅和特彌西亞之間的對立已經明顯化，最近特彌西亞的空軍也已多次前來攻擊布洛堅本土。因此他們一定要盡快取得兩國之間海峽的制空權，以確保戰況可以有利進行。為此，攻擊特彌西亞的空軍基地和飛機工廠是必要的。不過由於這些設施都位於內陸，立即攻擊它們十分危險。因此他們計劃先前往轟炸特彌西亞沿岸的艦隻，引誘敵方的空軍出動，而大和國的戰機則在高空待機，等敵軍到達戰場後，就從高空襲擊他們。



◆眾人討論靈件出現故障一事

在待機室中，神子島奇怪眾人仍未開始準備出擊，植草告訴他由於戰機的錶板出現了故障，工程人員正在維修。但奇怪的是昨天試飛的時候卻沒有任何問題……

攻略法



在本關玩者可以使用的戰機仍然只有零戰和Bf-109兩種，基本中使用哪一架分別不大，而筆者自己則喜歡零戰較高的回旋能力。

一進入遊戲，植草就會因為緊張過度以至無法繼續任務，自己一人返回基地。不過即使他在不在對戰鬥都沒有影響。玩者跟著隊長深町飛行了一段時間，當到達了戰鬥區域上空，深町就會發出攻擊指示，這時玩者可以自由攻擊敵機。當然，如果玩者能夠擊落越多敵機自然越好，因為在過了一段時間後，己方的爆炸機就會開始轟炸任務。玩者最好保持在它們附近，一見到有敵機接近，便前往將它擊落。如果敵人逃走，最好不要死追，因為即使不消滅全部敵人也能過關。接近戰鬥的後段，魯卡特會有指示要求玩者提供護衛，遊戲也會自動TARGET他的戰機。這時玩者必須保護他免受傷害，否則很有機會無緣無故GAME OVER！大家只要在他的500米內，將所有來犯的敵機趕走，等到魯卡特轟沈最後一個目標，便能完成本任務。




◆ 第一次空戰任務，好好盡情享受吧！

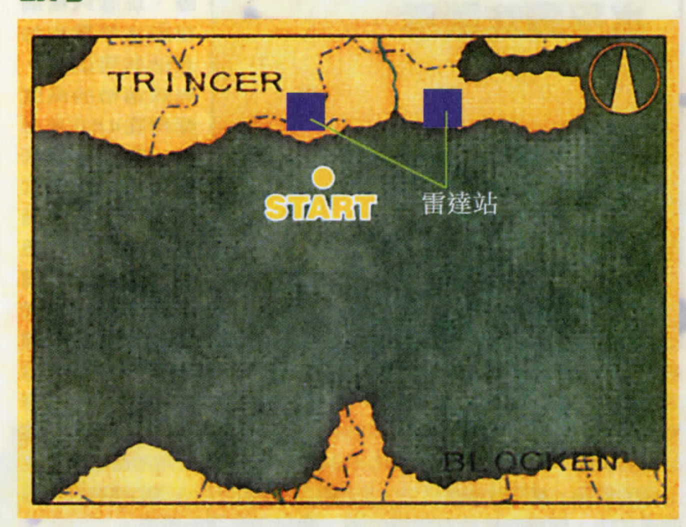


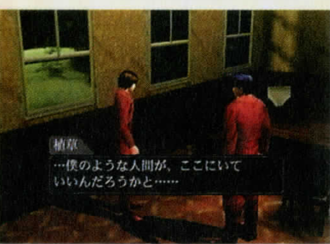
◆ 在這個距離看守著魯卡特的後方

第三話——破壞敵人的視野

任務目的：破壞敵方的雷達天線

故事





◆ 植草向主角說出了內心的恐懼

在待機房中，植草正在一個人發呆。神子島以為他仍為上次出擊中途離開一事耿耿於懷，但原來植草很害怕戰鬥，他可以根本不適合留在這裡。神子島安慰他不用到意，只要在日後的任務中有所表現就可以了。這時候，深町走進來叫兩人前去進行作戰會議，還透露了今次作戰是以二人為一組。神子島的護衛會由朝川負責，而魯卡特的護衛則是植草。

會議中，魯卡特向大家說明由於敵方有雷達的幫助，以致我方上幾次的作戰都未能對特彌西亞造成重大打擊，因此有必要先將它們破壞，以確保任務順利進行。根據有力的情報，在特彌西亞沿岸共有三個雷達站，當中左右兩邊的防空機制比較完善，而中央的一個防衛則較弱。大和國的機師們會向這個雷達站攻擊，右邊的一個魯卡特會自行破壞它。

回到待機室，朝川在發牢騷說：「魯卡特那傢伙，強的敵人就由自己解決，弱的小角色則留給我們？真是少看我們的實力！」主角則不同意他的說法，因為之後會有什麼事發生大家都不知道。這時主角留意到朝川的手臂上有一道傷痕，原來這是他家裡一場大火後留下的，而朝川的家人就是在這大火中全都喪生……



◆朝川手臂上的傷痕，背後隱藏了一個悲劇

攻略法

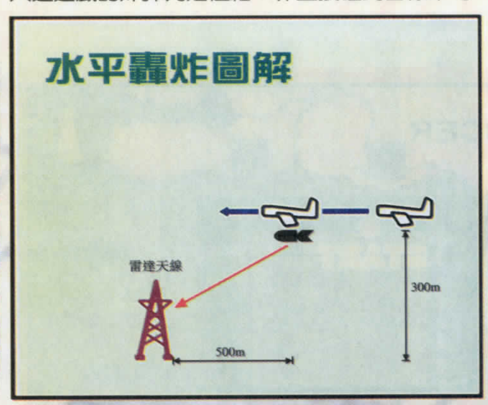


◆植草被敵機擊中

由於本關是進行轟炸任務，使用的機體當然是轟炸機Ju-87了。比起普通的戰機，它能夠一次過投下4枚炸彈，但其他機種只能投下1發，不適合這個任務。

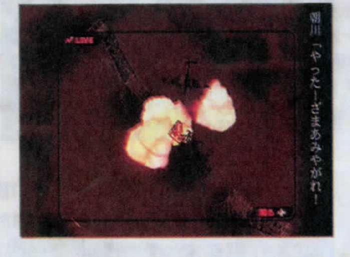
遊戲一開始，負責魯卡特護衛的植草就會被敵彈打中，需要立即撤退。由於沒有了護衛魯卡特就不能完成轟炸中央雷達的任務，玩者在消滅西面的基地後，還要解決中央的雷達。

雖然一開始遊戲會提示你用俯衝轟炸的方式來破壞雷達，但由於俯衝轟炸每次都需要自機先爬昇至極高的高度(約3~4000米)才能進行，在本遊戲中的燃料隨時不夠使用。而且瞄準時又要極之準確，加入這遊戲的炸彈判定極細，非直接碰到目標不可，因此使用俯衝轟炸完全是不設實際，玩者只需簡單用水平轟炸的方法就可以了。先將自機的高度保持在400米左右，朝向雷達天線飛行，當和它之間的距離達到300~400米時便投入炸彈，感覺上就如用炸彈從旁邊撞向天線般，如無意外這樣必能命中。當破壞了這裡四條天線後，玩者就可以前往中央部份的雷達站繼續任務。在這裡再破壞四條天線，任務便算完成。不過留意即使用全速飛行前往中央的雷達站，也要花上一分鐘以上的時間，途中一定會受到敵機追擊。因此玩者要時常留意畫面左上角的雷達，當有敵機接近時，使用回旋90度的方法避開其砲火。回避成功後，便應向相反方向轉90度，繼續向雷達站飛去。



在完成任務後，如果大家仍然有炸彈剩下，不妨繼續前往西面的另一雷達站進行攻擊。如能破壞這裡的雷達，在下一關敵人的數量會少一些，難度也會降低。


◆在這個狀況下投下炸彈便能命中



第四話——特彌西亞戰役

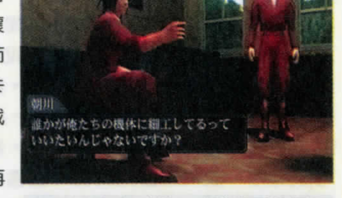
任務目的：保護己方轟炸機免受擊落

故事



完成了上次任務後，神子島和一眾大和國的機師已經獲得了魯卡特的信任，但問題是植草的表現。魯卡特雖然口硬，但內心並沒有太過責怪他。不過他也說植草的性格並不太適合當軍人，他問主角：「你能夠放心將背面交給他嗎？」神子島想了一會，回答說：「可以。」魯卡特聽後，也沒有作出反論。

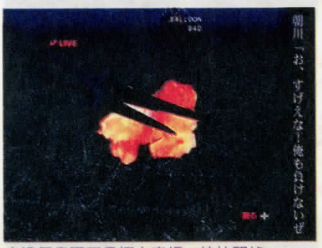
作戰會議中，魯卡特向大家發出今次出擊的指示。由於上次作戰已成功破壞了敵方的雷達，他們的防空能力已被大幅削弱，因此上層決定直接空襲特彌西亞首都，破壞該處的司令部和工場。大和軍機師的任務，就是替轟炸機護航。魯卡特相信途中敵人會有防空氣球和戰機阻撓，因此大家要小心。



在出擊前，大和軍的戰機又再一次失靈，需要緊急維修。就連深町也覺得事有蹺蹊，朝川更說這可能是魯卡特的所為！但神子島立即阻止他說下去，因為這樣猜測，只會做成同伴內部分裂。不過這時候植草的面色突然變得很壞……

攻略法

在本關筆者建議大家使用零戰，因為它的回旋能力高，在破壞防空氣球時回旋力可是成功與否的決定性因素。零戰是本關最合適的機體。



◆這個畫面可是極之麻煩，快快關掉

在特彌西亞首都上空，布洛堅的轟炸機因為撞到了防空氣球而被毀！深町於是立即下令大家將氣球消滅。這時大家請務必先將OPTION內的「擊破畫面」設定為「OFF」，否則每擊破一個氣球，都會有過場畫面出現！由於在這些過場畫面期間，遊戲仍然是在繼續進行，玩者隨時會因此射失幾個氣球，就這樣GAME OVER就不值了！

玩者隊中的轟炸機只有三架，其中一架更在劇情中已被破壞，換言之即是只剩兩架。如果玩者射失了兩個氣球，隊友們就會非常「準確」地撞向它們死掉，任務就此失敗！因此玩者一個都不能射失！留意在遊戲中有些氣球是沒有LOCK-ON在上面的，這表示它們不是玩者的目標，可以不理。



◆只攻擊有LOCK-ON的氣球



◆像這樣，要完成任務已不可能

攻擊防空氣球的技巧，是用L／R掣來左右瞄準，而不用ANALOG掣的左右回旋。這是因為這關的防空氣球幾乎是排列成一條直線，用移動幅度大的左右回旋的話，很容易會令自機偏離航道，因此趕不及消滅下一個氣球。

成功穿過了防空氣球陣後，玩者就要開始和敵方戰機戰鬥。但記著本關的任務目的是護航，一旦敵人受到攻擊逃走，玩者也絕不應窮追不捨。相反玩者要抱著「趕走敵人」的心態去戰鬥，盡量不要遠離己方轟炸機500米以外，否則當它們受到攻擊時，玩者就只能眼白白見著他們被擊落了。在本任務中我方轟炸機總共會轟炸三回，而轟炸目標則有兩個，只要轟炸機沒有被擊落，完成任務應不是大問題，不過在途中植草的戰機卻被敵方擊落了……

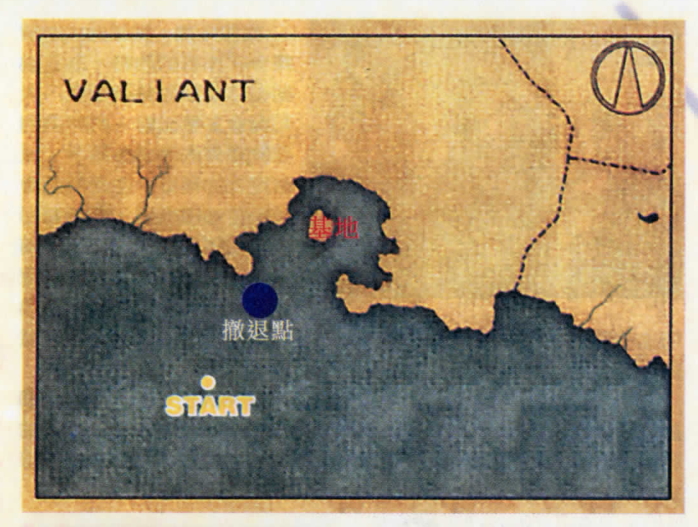
第二章——沈睡的獅子

第五話——獅子醒過來了嗎

任務目的：偵察巴利安海軍基地

故事

雖然布洛堅成功削弱了特彌西亞的國力，但仍不能一口氣將特彌西亞擊敗，戰事陷入膠著狀態。布洛堅恐怕一旦特彌西亞的盟國巴利安(バリアント)加入戰團，會令戰況產生變化，因此她請求大和國派兵牽制著巴利安，令她無暇處理布洛堅和特彌西亞之間的紛爭。也是這個原因，大和國急需兵力增援。而完成了上一個任務後，神子島他



們便接到最新的指示，要他們立即返回大和國，而魯卡特作為兩軍之間的聯絡，也會和他們一同回國。

回到大和國後，神子島他們加入了以空母飛鶴為首的第一航空隊，並隸屬於司令官武藤之下。而在隊中還有兩位新隊員——黑木的片桐。他們回國後的第一個任務，是前往巴利安進行偵察任務。由於布洛堅和大和國之間的同盟關係，巴利安與大和國開戰是可以預計到的，為此，他們必須有作戰的準備，而今次偵察的目的，就是刺探敵方的虛實。

在待機室內，神子島再次遇見在布洛堅救出的那名護士櫻川，原來她現正照料著上次戰鬥中受傷的植草。從他的口中，櫻川知道了許多主角的事，而主角亦趁機問她為什麼當初見面時她好像很吃驚的樣子。櫻川回答說原來神子島的樣貌和她死去的兄長很相似，所以才不禁吃一驚……

攻略法



◆看過了基地後便應撤退

選擇戰機時，由於本關的任務目的是偵察，因此使用輕快的機種如零戰和Bf-109是基本中的基本。加上戰鬥途中出現的一架敵機——P-51野馬戰機性能極高，其速度更達到700km/h以上，用轟炸機出戰這任務隨時連逃走也做不到，注意。

任務一開始，黑木的戰機就會因為操縱桿失靈而要離隊，為什麼他們的戰機總是不斷出毛病？當飛到半路中途，玩者就會和巴利安的戰機相遇，這時深町會指示玩者繼續偵察的任務，這些敵機會由他和片桐解決。玩者依照指示繼續前進，不久後玩者會聽到朝川的提議叫你低飛少許。如果玩者照做，下一關的防空砲火會較弱，因此沒有不依從的道理。

當玩者到達目標的小島，偵察過該處的設施後，就會有三架巴利安的戰機出現，當中一架更是性能極高的P-51！從機頭紅色的塗裝看來，駕駛它的人應該是位ACE級的機師！（紅彗星？）以玩者戰機的性能，想和它對決不是易事，所以筆者還是建議大家撤退為上。

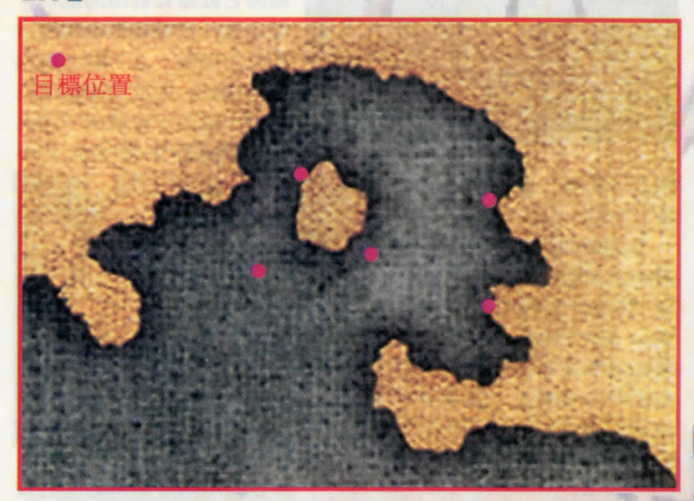


◆這架戰機幾乎是不死的，無謂和它作戰

第六話——奇襲攻擊 TORA・TORA・TORA

任務目的：轟炸巴利安海軍基地

故事





從各方情報看來，巴利安已經決定了參戰，她和大和國之間將毫無疑問會進入全面戰爭狀態，神子島他們在未來的任務更顯得重要了。這時候黑木走了進來，大家便討論起上次黑木的戰機失靈一事。朝川說難道又是魯卡特做的好事？這句說話被魯卡特本人聽到，但他居然沒有發怒，並說雖然當初覺得大和人很討厭，但現在大家已是戰友的身份，妨礙自己人根本沒有任何好處。黑木也說上次的意外只是由於機件故障，並不是什麼內鬼的所為。

在作戰會議中，武藤向大家解釋是次作戰的內容。大和國的高層打算在和巴利安開戰的同時，偷襲他們一個主要的海軍基地，這是因為兩國之間戰爭的勝負，將會取決於艦隊的實力上。如果今次作戰成功，便能一口氣削弱對手的海上力量，對日後的戰事有很大幫助。

在出發前，深町交給神子島一封信，它是那名護士櫻川寄來的。內容是說最近由於藥物短缺，救護的工作也變得越來越困難。植草的精神狀態也不是太好，沒有什麼食欲，令她十分擔心。不過她說如果主角能夠安全歸來，定能成為他最好的治療。神子島在閱過後，也顯得十分擔心……

攻略法



◆第一個目標就在開始位置的右下方

在本關由於是轟炸任務，駕駛轟炸機是必然的。玩者可以在兩架俯衝轟炸機（九九式艦爆二二型／Ju-87）和兩架大型轟炸機（Ju88／He111）中選擇。不過筆者建議大家還是選俯衝轟炸機比較好，因為本關敵人的對空砲火不弱，回避性能顯得格外重要。

本關的難易度十分高，尤其是當玩者選擇了有彈藥限制時，因為玩者只有八枚炸彈，但卻要炸沈三艘戰艦才能過關！至於轟炸的方法，千萬別聽司令那一套！因為水平轟炸的命中率比俯衝轟炸高太多了。

本關總共有五個目標，但基本上攻擊哪三隻都沒有所謂。玩者在攻擊第一隻時敵人並不會反擊，到第二個目標時它就會有輕微的抵抗，而最後一隻艦隻更會用極強的火力還擊！上一關出現過的「紅彗星」也會在這時加入戰團，情況十分惡劣。因此玩者應抱著「一擊即中」的心態去玩這關，否則時間拖長會對自己十分不利。

◆和戰艦成一直線，然後用水平轟炸將之消滅

玩者在轟炸前，請先將航道調整至和目標艦隻成一直線(即朝著船頭或各船尾飛去)，高度約在200~300米。因為這樣做命中率會比從船旁邊轟炸高許多，即使準備時較花時間，但也是值得的。玩者一投下炸彈後，便應立即用回旋避開敵艦的攻擊，否則被瞬殺也不出奇。



◆放炸彈後要立即回旋遠離砲火

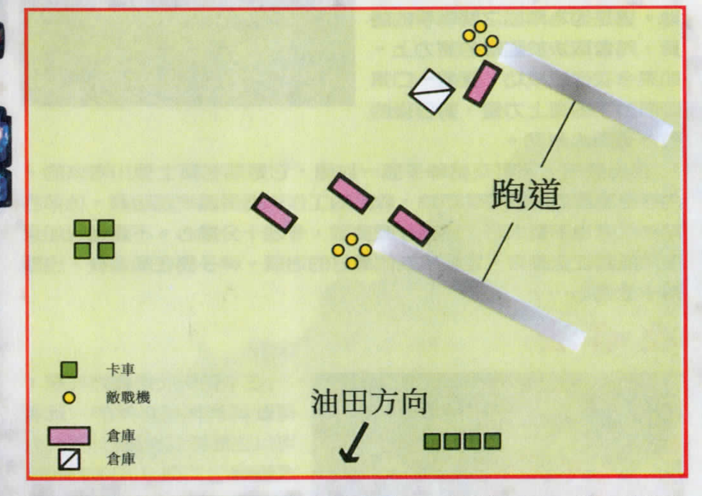
除了艦隻外，玩者也可以轟炸本關內的建築物來取分，但這樣做對過關是毫無幫助的，可以不理。至於敵方的高射砲，由於目標太過細小，想炸中它簡直是天方夜譚，而且只要高度在1000米以下，它們就不能傷到你分毫。

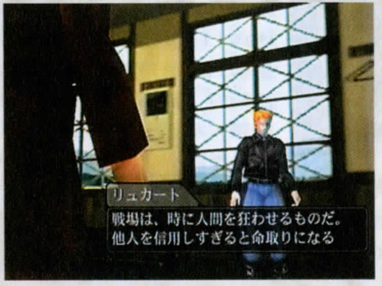
◆紅彗星會在玩者擊破了兩個目標後出現

第七話——奪取補給據點

任務目的：消滅油田上的所有敵軍

故事





在待機室中，魯卡特和神子島說起隊中可能有間諜一事。魯卡特問主角有沒有懷疑他是間諜，但神子島否認，因為到底隊中是否有間諜也未清楚。雖然之前片桐說過上司最值得懷疑，但他們兩人都相信深町不可能是間諜。那到底間諜會是誰……？



在司令室，武藤向大家解釋今次作戰的內容。為了協助布洛堅擊敗特彌西亞，大和國會主動出擊，將特彌西亞於海外的油田搶到手，以斷絕她的補給。空母飛鶴會移動至油田附近，而玩者的零戰部隊就會進行掃蕩地面敵人的任務。不過武藤提醒大家，今次的目的是攻擊油田上的敵人，至不是油田設施本身，因為攻擊油田的後果是很嚴重的！

在出擊之前，同伴們再次提起了機件無緣無故出毛病一事。片桐說他從維修人員們的口中，聽聞深町隊長曾經在出擊前一晚一個人前往停機倉，不知是不是他……但神子島和朝川聽後都表示不相信深町會做出這樣的事，而且現在他們有更重要的事情要做！

攻略法



◆看了這個畫面後繼續前進，就會到達目的地

雖然本關是地面攻擊任務，但用轟炸機出擊並不是個好主意，因為像卡車這類的小型目標用炸彈是炸不到的，用機槍掃射反而更方便。

任務開始了不久後，玩者就會見到一個廣大的油田，但它們不是你的目標，即使攻擊它們也不會得分，只會浪費自己的時間。跟著深町隊長繼續前進，很快玩者就會到達是次任務的目標——機場。這時玩者的首要攻擊目標是停在地面上的噴火式戰機，由於它們在見到玩者後約一分鐘後就會起飛，要消滅它們就要趁現在了！當敵人的戰鬥機全滅後，地面的倉庫和卡車就只是肉腳而已。不過玩者要小心在飛行時太過接近地面，否則一下不小心撞向地面就笑壞人了！



◆將地面的戰機首先消滅

◆倉庫的耐久力相當高

◆小心在攻擊時撞地

TO BE CONTINUE

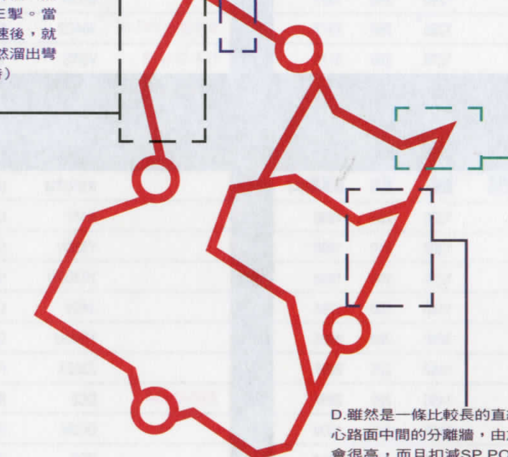


上期筆者已為大家介紹了遊戲中各個新增或重要部份，以及在A ZONE內會出現的對手資料，玩者可以從所獲得的金額來判定對手的難度，而今期亦會同樣刊登B ZONE的對手資料。除此之外，今期亦補回A ZONE和B ZONE的攻略，以及遊戲型號的實際車種名稱的對比，希望可以令讀者在駕駛時更有投入感。

A ZONE 攻略（環狀線）



C.這個銳角彎角最好由外線切入彎位的內線(右)後，按緊BRAKE掣。當大幅度減速後，就讓跑車自然溜出彎位。(順時)





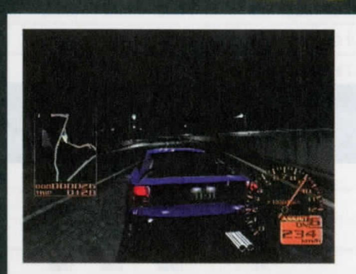
B.在地圖上見到好像是一條直路，但實際上是多個微細的彎位組成。最好以沿著中央線的行車線來駕駛。(順時)



A.環狀線中的賽道最寬闊的地方，由於有一段長長的直路，所以很容易被對手車追過。(逆時)

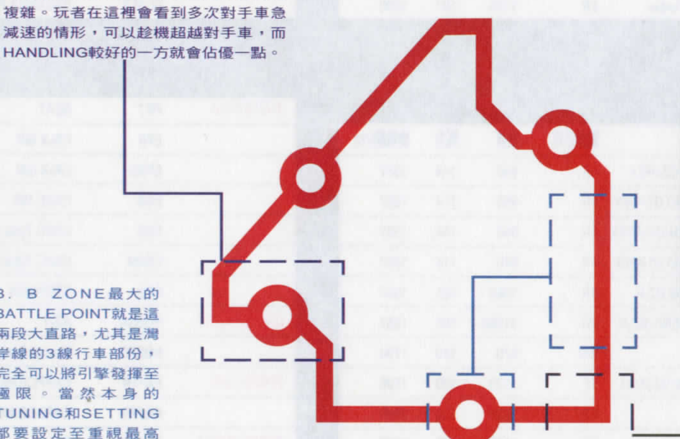
D.雖然是一條比較長的直線，但要小心路面中間的分離牆，由於撞中的機會很高，而且扣減SP POINT的幅度亦都是整個遊戲中最高的。(逆時)戲誌職業特「攻」隊

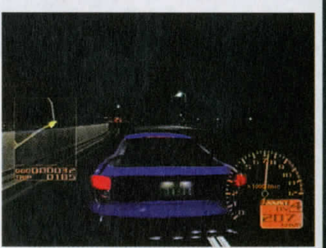
B ZONE 攻略（9號線～灣岸線）



A.由連續多個細小彎位組成，而且亦是與環狀線的分支點，所以這段路會比較複雜。玩者在這裡會看到多次對手車急減速的情形，可以趁機超越對手車，而HANDLING較好的一方就會佔優一點。

B．B ZONE最大的BATTLE POINT就是這兩段大直路，尤其是灣岸線的3線行車部份，完全可以將引擎發揮至極限。當然本身的TUNING和SETTING都要設定至重視最高速，而基本上有240km/h左右都可以輕易地擺脫對手車。





C.這個彎位不論順時或逆時都有同樣需要注意的地方一不要超速入彎。如果在駛出直線路段之後，沒有減速就會撞向牆身，令自己的SP POINT大幅減低。

遊戲與真實車種

CLASS A

車廠名稱	遊戲中的型號	實際車種名稱	驅動方式	重量	馬力	排氣(cc)
豐田 TOYOTA	SW20GT	MR2 GT-S	MR	1290	245	1998
	ST205	CELICA GT-FOUR	4WD	1390	255	1998
	A80RZ	SUPRA RZ	FR	1510	280	2997
	A80RZM	SUPRA RZ	FR	1510	280	1997
	100TV	CHASER TOURER-V	FR	1470	280	2491
	100TVM	CHASER TOURER-V	FR	1470	280	2491
	100MVM	MARK 2 TOURER-V	FR	1480	280	2491
	JZZ30	SOARER 2. 5GT	FR	1590	280	2491
	S161V	ARISTO V 300	FR	1680	280	2997
日產 NISSAN	S15R	SILVIA SPEC R	FR	1250	280	1998
	R34GT	SKYLINE 25 GT TURBO	FR	1410	280	2498
	C34	STAGEA 260RS Autech Version		1720	280	2568
	C34M	STAGEA 260RS Autech Version		1720	280	2568
	Z32VS	FAIRLADY Version R		1530	280	2960
	R32RV2	SKYLINE GT-R V SPEC 2		1450	280	2568
	R32RN	SKYLINE GT-R NISMO		1430	280	2568
	R33RV	SKYLINE GT-R V SPEC		1520	280	2568
	R33RVM	SKYLINE GT-R V SPEC		1520	280	2568
	R34RV	SKYLINE GT-R V SPEC		1560	280	2568
本田 HONDA	AP1	S2000		1240	250	1997
	NA1	NSX Type R	MR	1230	280	2977
	NA2	NSX	MR	1270	280	3179
三菱 MITSUBISHI	CE9A	LANCER GSR Evolution 3	4WD	1260	280	1997
	CN9A	LANCER GSR Evolution 4	4WD	1350	280	1997
	CP9A5	LANCER GSR Evolution 5	4WD	1360	280	1997
	CP9A6	LANCER GSR Evolution 6	4WD	1360	280	1997
	CP9A6M	LANCER GSR Evolution 6 TM Edition	4WD	1360	280	1997
	Z16A	GTO Twin Turbo	4WD	1700	280	2972
	Z15A	GTO Twin Turbo	4WD	1680	280	2972
	Z15AM	GTO Twin Turbo	4WD	1680	280	2972
萬事得 MAZDA	FD3RZ	RX-7 Type RZ	FR	1270	265	654*2
	FD3RS	RX-7 Type RS	FR	1270	280	654*2
	JCESE	EUNOS COSMO TYPE-E CCS	FR	1580	280	654*3
富士 SUBARU	GC8C4	IMPREZA COUPE WRX STI Ver. 4	4WD	1240	280	1994
	GC8S4	IMPREZA SEDAN WRX STI Ver. 4	4WD	1250	280	1994
	GF8W4	IMPREZA SPORT WAGON WRX	4WD	1300	280	1994
	GC8C5	IMPREZA COUPE WRX STI Ver. 5	4WD	1260	280	1994
	GS8S5	IMPREZA SEDAN WRX STI Ver. 5	4WD	1270	280	1994
	GF8W5	IMPREZA SPORT WAGON WRX	4WD	1310	280	1994
	GC8C6	IMPREZA COUPE WRX STI Ver. 6	4WD	1260	280	1994
	GC8S6	IMPREZA SEDAN WRX STI Ver. 6	4WD	1270	280	1994
	GF8W6	IMPREZA SPORT WAGON WRX	4WD	1310	280	1994
	GC8K	IMPREZA COUPE 22B STI	4WD	1270	280	2212
	BE5	LEGACY B4	4WD	1450	280	1994
	BH5B	LEGACY TOURING WAGON GT-B	4WD	1480	280	1994
保時捷 PORSCHE	964C2	PORSCHE CARRERA 2	RR	1380	250	3600
杜志 DODGE	VGTS	VIPER GT-S	FR	1535	450	7990

CLASS B

車廠名稱	遊戲中的型號	實際車種名稱	驅動方式	重量	馬力	排氣量(cc)
豐田 TOYOTA	SW20G	MR2 G Limited	MR	1270	200	1998
	XE10RS	ALTEZZA RS200	FR	1360	210	1998
	ST202	CELICA SS-2	FF	1210	200	1998
	T231	CELICA SS-2	FF	1140	190	1795
	UZZ30	SOARER 4.0GT-L	FR	1640	260	3968
	A80SZ	SUPRA SZ-R	FR	1450	225	2997
	A80SZM	SUPRA SZ-R	FR	1450	225	2997
日產NISSAN	S13K	SILVIA K's	FR	1150	175	1809
	S13KM	SILVIA K's	FR	1200	205	1998
	S13KK	SILEIGHTY	FR	1220	205	1998
	PS133	180SX	FR	1230	205	1998
	PS13X	180SX Type-X	FR	1190	205	1998
	S14K	SILVIA K's	FR	1270	220	1998
	S14KM	SILVIA K's	FR	1280	220	1998
	R30	SKYLINE 2000Turbo	FR	1175	167	1990
	R32GTM	SKYLINE GT-S Type-M	FR	1320	215	1998
	A31C	CEFIRO	FR	1360	205	1998
	Y33CV	CEDRIC 250LV	FR	1630	270	2987
	Y33GTU	GLORIA GT ULTIMA	FR	1620	270	2987
	34CV	CEDRIC 250LV	FR	1680	280	2987
	Y34GU	GLORIA GT ULTIMA	FR	1660	280	2987
	Z32ZX	FAIRLADY Z	FR	1490	230	2960
本田HONDA	DC2	INTEGRA Type-R	FF	1080	200	1797
	DC2M	INTEGRA Type-R	FF	1080	200	1797
	DB8	INTEGRA Type-R	FF	1100	200	1797
	DB8M	INTEGRA Type-R	FF	1160	200	1797
	CH9	ACCORD Wagon SiR	FF	1430	200	2258
三菱MITSUBISHI	DE3A	FTO GP Version R	FF	1150	200	1998
萬事得MAZDA	SAGTX	SAVANNA RX-7 GT-Turbo	FR	1035	145	573*2
	FX3X	SAVANNA RX-7 GT-X	FR	1250	205	654*2
	FC3E3	SAVANNA RX-7 ENFINI 3	FR	1230	215	654*2

CLASS C

車廠名稱	遊戲中的型號	實際車種名稱	驅動方式	重量	馬力	排氣量(cc)
豐田TOYOTA	AE86L3	COROLLA LEVIN GT-APEX	FR	930	114	1587
	AE86T3	SPRINTER TRUENO GT-APEX	FR	950	114	1587
	AE86L2	COROLLA LEVIN GT-APEX	FR	950	114	1587
	AE86T2	SPRINTER TRUENO GT-APEX	FR	940	114	1587
	AE111L	COROLLA LEVIN BZ-R	FR	1080	165	1587
	AE111T	SPRINTER TRUENO BZ-R	FR	31080	165	1587
	W30	MR-S	MR	970	140	1794
日產NISSAN	N15N1	PULSAR SEDAN VZ-R N1	FF	1120	200	1596
	S13Q	SILVIA Q's	FR	1130	135	1809
	S13QM	SILVIA Q's	FR	1140	140	1998
	S14Q	SILVIA Q's	FR	1190	160	1998
本田HONDA	PP1	BEAT	MR	760	64	656
	EF8	CR-X SiR	FF	970	160	1595
	EF8G	CR-X SiR	FF	1010	160	1595
	EG8	CIVIC SiR	FF	1040	170	1595
	EK9	CIVIC Type R	FF	1040	185	1595
	EK9M	CIVIC Type R	FF	1080	185	1595
	RF2	STEPWGN	4WD	1560	135	1972
萬事得MAZDA	PG6SA	AZ-1	MR	720	64	657
	NB8RS	Mazda Roadster1.8RS	FR	1010	145	1893
鈴木SUZUKI	EA11R	CAPPCCINO	FR	700	64	657
	EA21R	CAPPCCINO	FR	690	64	658
標緻PEUGEOT	N5S16	306	FF	1200	163	1998
	N5S16M	306	FF	1200	163	1998

B ZONE(逆時)



DIAMOND IMAGE

雖然以小型的輕量車皇構成車隊，但成員的6人是少數精銳車隊。

No.	名稱	車種	分數
No.83	稻妻之拓也	AE86T2	12000
※將車隊其他成員擊倒就會出現			
No.84	Lawn Wolf	AE876T3	8000
No.85	春卷 樹	SW20G	6000
No.86	銀色之彈丸	PS133	6000
No.87	環狀之Air Blade	DC2M	6000
No.88	Yellow Angel	DB8M	6000



RHYTHM BOX

由一班熱愛音樂的人士組成，而每個隊員都是以配合樂曲的旋律以駕駛。

No.	名稱	車種	分數
No.89	Hip Hop Red	CH9	12000
※將車隊其他成員擊倒就會出現			
No.90	JAZZ Green	S13K	10000
No.91	Classical Blue	GF8W6	8000
No.92	Porno鈴木	DC2	8000
No.93	Pink Groove	CH9	6000
No.94	Midnight Blue	S13K	6000



WIND STAR

雖然大多數成員都有陰暗的過去，但駕駛時就好像風一樣飛快。

No.	名稱	車種	分數
No.95	銀之鎮魂歌	A80SZM	14000
※將5個成員擊倒就會出現			
No.96	R Magic	GC8S4	12000
※將99、100、101和102擊倒就會出現			
No.97	Diamond Dust	S14QM	12000
※將99、100、101和102擊倒或被擊倒都會出現			
No.98	Yellow Flare	S15S	8000
※被99、100、101和102擊倒就會出現			
No.99	灣岸之暴走機關車	CN9A	8000
No.100	俊足之Valkyrie	FD3RS	6000
No.101	藍色巨星	CE9A	6000
No.102	Queen	PS13X	6000

B ZONE(順時)



R. GANGS

「R」有著RACING的意思。由於以86來構成車隊，所以在力量不足的情況下經常進行苦戰。

No.	名稱	車種	分數
No.123	旋律之Drift Dancer	AE86L2	12000
※將5個成員擊倒就會出現			
No.124	Street Dancer	AE86L3	12000
※將126、127、128和129擊倒就會出現			
No.125	地獄之Bartender	AE86T2	10000
※被126、127、128和129擊倒就會出現			
No.126	Speed之教授	AE86L2	6000
No.127	風之Imbalance	AE86L3	6000
No.128	黑色蜃氣樓	AE86T3	6000
No.129	Rain Drop	AE86T2	6000



CUPID ARROWS

雖然這是由女性組成的車隊，但她們卻擁有相當的實力，而不能不認真地比賽。

No.	名稱	車種	分數
No.130	Sonic Runner	AP1	12000
※將車隊其他成員擊倒就會出現			
No.131	幼感之白色妖精	DC2M	12000
No.132	Moonlight Child	EK9M	10000
No.133	Cowboy Girl	EK9M	10000
No.134	Silver Impact	EK9	8000
No.135	Hard Play Car	EK9	8000



Harmonize

以引人注目的跑車所組成的車隊。不過他們追求的是有型而不是速度。

No.	名稱	車種	分數
No.103	Visual Driver	ST202	16000
※將5個成員擊倒就會出現			
No.104	Corner Block之五條	S13KK	14000
※將106、107、108和109擊倒就會出現			
No.105	首都高之Silver Arrow	S13QM	12000
※被106、107、108和109擊倒就會出現			
No.106	Aero Star	S13QM	8000
No.107	Water Drift之田屋	S14Q	8000
No.108	Plan New Thunder	SW20G	8000
No.109	夢見閃光	SW20G	8000



Super Speed Wagon

以Wagon系列的車種組成的車隊，而令到Wagon車在首都高起了改革性看法。

No.	名稱	車種	分數
No.110	革命之旗手	C34M	16000
※將車隊其他成員擊倒就會出現			
No.111	Magical	BH5B	14000
No.112	愚痴太郎	BH5B	14000
No.113	Fullty Bucket	BH5B	10000
No.114	跳躍次郎	C34	10000
No.115	Shuffle	C34	10000



ANOTHER STAR

以GC8構成的車隊。與「TOP LEVEL」有不能相處的競爭關係。

No.	名稱	車種	分數
No.116	Blue Speed	GC8K	16000
※將5個成員擊倒就會出現			
No.117	Silver Speed	GC8S5	16000
※將119、120、121和122擊倒就會出現			
No.118	Cutter之三浦	GC8C6	12000
※被119、120、121和122擊倒就會出現			
No.119	Red Shout	GC8S6	12000
No.120	Battle Scratch	GC8C5	12000
No.121	雷瞳	GC8C4	10000
No.122	電磁Trip	GC8S4	10000



TOKYO JUNGLE

雖然車種不一，但集結的成員都是首都高最喜歡賽車的車手，而所有成員同樣住在東京。

No.	名稱	車種	分數
No.136	伊緒	GC8K	16000
※將5個成員擊倒就會出現			
No.137	MJ6feet6	EK9	12000
※將139、140、141和142擊倒就會出現			
No.138	漆黑的熱風	DC2	12000
※被139、140、141和142擊倒就會出現			
No.139	白狐	PS13X	10000
No.140	Salty Dog	FC3X	10000
No.141	Slide Freak	FC3E3	8000
No.142	行走之Blue Wive	PS13X	8000



TR RACING

曾經一度「解散」，而為了「信賴」二字作宗旨而再次組成。

No.	名稱	車種	分數
No.143	不能停止的黑龍之夢	R34RV	16000
※將5個成員擊倒就會出現			
No.144	Lovely里奈	S15R	14000
※將146、147、148和149擊倒就會出現			
No.145	破界之慎二	R33RV	12000
※被146、147、148和149擊倒就會出現			
No.146	180Master	PS133	12000
No.147	夜明之Shader	PS13X	12000
No.148	Night Worker堀井	S14K	10000
No.149	Dancing Chaser	100TV	10000



TOP LEVEL

以RALLY的基本車構成的車隊。與「ANOTHER STAR」有互相競爭的關係。

No.	名稱	車種	點數
No.150	Tamarking鈴木	CN90A	16000
※將5個成員擊倒就會出現			
No.151	幻之美少女	CE9A	14000
※將153、154、155和156擊倒就會出現			
No.152	悲劇之紅淚	CN9A	12000
※被153、154、155和156擊倒就會出現			
No.153	軍師紅	CP9A5	12000
No.154	傳說之作業員	CP9A5	12000
No.155	Midnight Through	CP9A6	10000
No.156	Russian Blue之茜	CN9A	10000



FREE WAY

一隊以賽車為中心的車隊。由於有任意賽車的形象，所以被其他車隊討厭。

No.	名稱	車種	點數
No.157	藍色彗星	R34RV	18000
※將6個成員擊倒就會出現			
No.158	Orange Head	R34RV	16000
※將161、162、163、164和165擊倒就會出現			
No.159	Silver Fox	R33RVM	16000
※將161、162、163、164和165擊倒或被擊倒就會出現			
No.160	灣岸線的惡夢	R33RVM	14000
※被161、162、163、164和165擊倒就會出現			
No.161	沈默之Riviver	R33RV	14000
No.162	Ulti-helmet Killer	R33RV	12000
No.163	Crystal Nights	R33RV	10000
No.164	Accelerator Jacky	R32RV2	10000
No.165	Highway Bomber	R32RV2	10000

MIDDLE BOSS

A ZONE



叛逆之Jack-Knife
N15N1
16000
只要擊敗數個TEAM LEADER，就會出現的首個MIDDLE BOSS。



Truth Light
Z32ZX
16000
玩者使用C CLASS車種的時候，擊敗4名A ZONE TEAM LEADER便會出現。



Lucifer大塚
AP1HT
16000
玩者使用A CLASS車種的時候，擊敗4名A ZONE TEAM LEADER便會出現。

B ZONE



Hard Weapon
XE10XAS
22000
玩者使用C CLASS車種的時候，擊敗4名B ZONE TEAM LEADER便會出現。



墮落之刃
Y33CV
20000
玩者使用B CLASS車種的時候，擊敗4名B ZONE TEAM LEADER便會出現。



Sitar兼山
JZZ30
20000
玩者使用A CLASS車種的時候，擊敗4名B ZONE TEAM LEADER便會出現。

ZONE BOSS

A ZONE



Ding Star
EG6 18000
玩者使用C CLASS車種的時候，擊敗8名A ZONE TEAM LEADER及MIDDLE BOSS後出現。



憂鬱天使
S14K 18000
玩者使用B CLASS車種的時候，擊敗8名A ZONE TEAM LEADER及MIDDLE BOSS後出現。



Street Heart
A80RZ 18000
玩者使用A CLASS車種的時候，擊敗8名A ZONE TEAM LEADER及MIDDLE BOSS後出現。

B ZONE



No. Hard Riff
S15S 22000
玩者使用C CLASS車種的時候，擊敗8名B ZONE TEAM LEADER及MIDDLE BOSS後出現。



Blood Hound
S161V 22000
玩者使用B CLASS車種的時候，擊敗8名B ZONE TEAM LEADER及MIDDLE BOSS後出現。



夢見之生靈
NA2 24000
玩者使用A CLASS車種的時候，擊敗8名B ZONE TEAM LEADER及MIDDLE BOSS後出現。

B ZONE完成後後可購買的車種


AE86T2
620000CP
DIAMOND IMAGE
R. GANGS


AE86L3
600000CP
R.GANGS


SW20G
1680000
DIAMOND IMAGE
HARMONIZE


PS133
756000CP
TR RACING
2498000CP RHYTHM BOX


CH9
2498000CP
RHYTHM BOX


S13K
463000CP
RHYTHM BOX


GF8W6
2919000CP
RHYTHM BOX


DC2
1320000CP
RHYTHM BOX
TOKYO JUNGLE


A80SZM
3470000CP
WIND STAR


GC8S4
2006000CP
WIND STAR
ANOTHERSTAR


S14QM
1400000CP
WIND STAR
HARMONIZE


S15S
2008000CP
WIND STAR


CN9A
2008000CP
WIND STAR
TOP LEVEL


CE9A
1725000CP
WIND STAR
TOP LEVEL


ST202
1380000CP
HARMONIZE


S13KK
822000CP
HARMONIZE


S13Q
289000CP
HARMONIZE


S14Q
905000CP
HARMONIZE


C34M
4500000CP
SUPER SPEED WAGON


BH5B
2898000CP
SUPER SPEED WAGON


C34
3286000CP
SUPER SPEED WAGON


GC8K
3408000CP
ANOTHER STAR


GC8C4
2086000CP
ANOTHER STAR


GC8S6
2919000CP
ANOTHER STAR


GC8C5
2189000CP
ANOTHER STAR


GC8S5
2154000CP
ANOTHER STAR


AP1
3380000CP
CUPID ARROWS


EK9
1680000CP
CUPID ARROWS


FC3X
907000CP
TOKYO JUNGLE


100TV
2090000CP
TR RACING


S13QM
398000CP
HARMONIZE


CP9A5
2985000CP
TOP LEVEL

TEXT：四哥
鳴謝：赤目黑龍、佐藤豬咀

PS

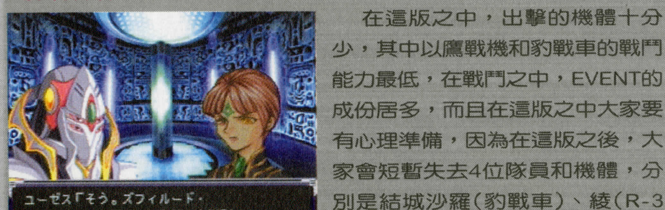
生產商：	BANPRESTO
售價：	$478
容量：	CD-ROM
記憶：	4-15 Blocks
發售日：	5月25日
SRPG/1P/對應PocketStation、Dual Shock	

スーパーロボット大戦α

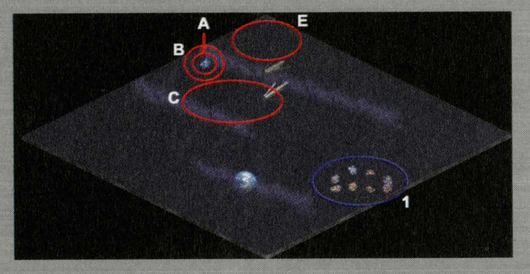
故事攻略最終回！

SCENARIO 112 神之國的誘惑(神の國への誘惑)

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：自軍其中一部機被擊落



在這版之中，出擊的機體十分少，其中以鷹戰機和豹戰車的戰鬥能力最低，在戰鬥之中，EVENT的成份居多，而且在這版之中大家要有心理準備，因為在這版之後，大家會短暫失去4位隊員和機體，分別是結城沙羅(豹戰車)、綾(R-3 POWERED)、琉璃(比斯奧妮R)和主角的女朋友(轟格殊貳式)，因為她因為會因為神秘音波而消失……



說回戰鬥方面，大家在一開始便要一切方法向上移動，尤其是藤原忍，因為在這版之中共有4點的熟練度可以取得，分別是4個不同的攻擊，分別是以主角、龍星和安藤正樹攻擊敵軍中的「比妮達」，這裡共可以得到3點熟練度；至於最後1點便是最難取得的，那便是用藤原忍向「札比」攻擊，這亦是為何說要在鷹戰機上裝上裝甲和超級推進器的原因了。

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
龍擊霸MK III(ヒュッケバインMK III)	主角
轟格殊貳式(グルンガスト式)	主角女朋友
比斯奧妮R(ヴァルシオーネR)	琉璃(リューネ)
R-1	龍星(リュウセイ)
R-3 POWERED	綾(アヤ)
CYBASTER(サイバスター)	安藤正樹(マサキ)
鷹戰機(イーグルファイター)	藤原 忍
豹戰車(ランドクーガー)	結城沙羅

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
艾錫基路(エゼキエル)	人工知能	48	18600	3200	1

敵方增援機體(B)(第2回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
哈巴古(ハバクク)	人工知能	48	10100	1300	4

敵方增援機體(C)(第2回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
密基洛度(メギロート)	人工知能	48	2900	1200	12

敵方增援機體(D)(第2回合敵軍PHASE)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
豹戰車(ランドクーガー)	結城沙羅	43	4200	？？	1

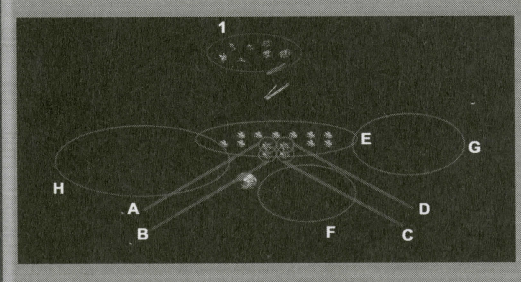
敵方增援機體(E)(第3回合自軍PHASE)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
安狄羅拉(アンティノラ)	比妮達(ヴィレッタ)	51	38600	8000	1
安狄羅拉(アンティノラ)	札比(シャピロ)	51	38600	8000	1
艾錫基路(エゼキエル)	親衛隊兵	48	18000	3200	4
積加利亞(ゼカリア)	親衛隊兵	48	5000	1400	4

SCENARIO 113 CROSS TARGET(クロス·ターゲット)

勝利條件：將在敵機安狄羅拉中的綾、琉璃、沙羅和主角女朋友說得→敵軍全滅(全4名人物救出後)
失敗條件：將綾、琉璃、沙羅和主角女朋友在內的狄羅拉中擊倒、任何一部自軍機體被擊落→母艦被擊落、自軍全滅(全4名人物救出後)

這一場戰鬥可以說是上一版的延續，因為在上一版之中被敵人捉去4名隊員在這版之中會全部出現，不過，她們已經被敵人洗腦，而且更駕駛戰鬥能力強大的機體「安狄羅拉」，不過，如果大家將他們擊倒的話，便會GAME OVER，大家先要在開版之時記熟不同人物在哪一部「安狄羅拉」之中，之後，用相對的人物進行說得，便能成功的救出這4名人物……因為在開始之時未有主角出場，所以暫時未能救出主角的女朋友。當成功救出3名人物之後，敵人的增援便會出現，敵人之中，真正的幕後黑手「尤賜斯」是無法擊倒的，因為當他的HP被削去三份之一便會自動撤退，反而「莉比」便一定要擊倒了。



要擊倒「莉比」其實不是最大的難題，最重要是要用「龍星」來將她解決，這樣做除了有熟練度加之外，如果在之前完成特定的條件的話，更有可能在之後取得「R-GUNNER」，從而令SRX能使出最強的必殺技「天上天下一擊必殺砲」！在這裡，大家除了要成功的完成以上的事情之外，亦要讓超獸機神的隊員們升升LEVEL，因為以真實系而言，超獸機神實在沒有多大的出機會，在這裡升升LEVEL是有必要的。

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
鷹戰機[N](イーグルファイター)	藤原忍
象戰車[N](ビッグモス)	司馬亮
獅虎戰車[N](ランドライガー)	式部雅人
GUNBUSTER(ガンバスター)	典子(ノリコ)
CYBASTER(サイバスター)	安藤正樹(マサキ)
R-1	龍星(リュウセイ)
R-2 POWERED	雷(ライ)

自軍初期機體(2)(敵軍增援出現後)

機體	駕駛者
古蘭修(グランゾン)	白河愁(ショウ)

自軍初期機體(3)(敵軍增援出現後)

機體	駕駛者
勒・佳林(ラー・カイラム)	布拉度(ブライト)
龍擊霸MK III(ヒュッケバインMK III)	主角
泰坦3(ダイターン3)	破嵐萬丈
自選5機	

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
安狄羅拉(アンティノラ)	人工知能(綾)	48	？？	8000	1

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
安狄羅拉(アンティノラ)	人工知能(結城沙羅)	48	？？	8000	1

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
安狄羅拉(アンティノラ)	人工知能(主角女朋友)	48	？？	8000	1

敵方初期機體(D)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
安狄羅拉(アンティノラ)	人工知能(琉璃)	48	？？	8000	1

敵方初期機體(E)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
密基洛度(メギロート)	人工知能	48	2900	1200	10

敵方增援機體(F)(綾、琉璃、結城沙羅被救後)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
安狄羅拉(アンティノラ)	尤賜斯(ユーゼス)	52	？？	8000	1
茱狄加(ジュデッカ)	莉比(レビ)	50	58400	12000	1
艾錫基路(エゼキエル)	親衛隊兵	49	18000	3200	5

敵方增援機體(G)(綾、琉璃、結城沙羅被救後)

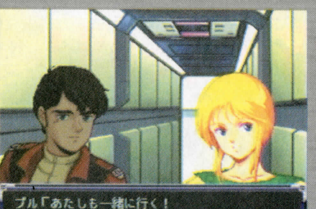
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
哈巴古(ハバクク)	親衛隊兵	49	10100	1300	5
積加利亞(ゼカリア)	親衛隊兵	48	5000	1400	5

敵方增援機體(H)(成功說得綾、琉璃、結城沙羅後)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
哈巴古(ハバクク)	親衛隊兵	48	10100	1300	5
積加利亞(ゼカリア)	親衛隊兵	48	5000	1400	5

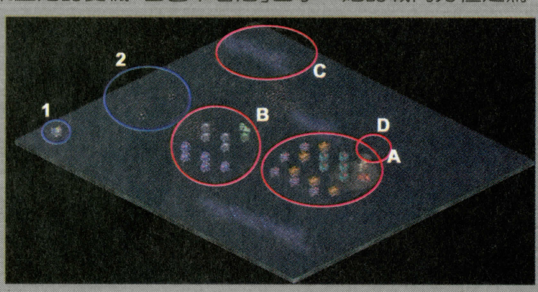
SCENARIO 114 戰士再臨（戰士、再び……）

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：捷度被擊落



這裡的戰鬥實在是非常重要，因為在戰鬥之中，大家將會遇到不少的勁敵，而戰鬥的地點便是在亞古捷斯，這裡的敵人全是一些非常強橫的敵人，例如是一直以來也和捷度作對的馬士文……戰鬥之中，要小心計算敵人機體的數量，而且一開始之時只有捷度一人，所以不要太冒險向前進，反而應向右移，這樣除了可以避免和敵人作正面衝突之外，亦方便在第3回合和自軍的增兵會合。而所謂要小心敵人的數量，是因為當敵人的數量跌至20或以下時，增援部隊便會在右上角出現，所以，大家在會合了增援之後，便要始向下移動，這樣可以逃過被兩方面的敵人包圍的危機。

此外，在戰鬥之中，大家可以有機會大大的提升LEVEL，因為敵人之中有不少的「有頭有面」敵人，所以大家可以放心的攻擊，爭取好的成績。而當敵人中的旗艦「古華丹」被擊落之後，真正的敵人哈曼．嘉便會乘坐她的愛機「白色卡碧尼」出擊，她的戰鬥力極之驚人，就連阿寶的攻擊也可以輕易避過，所以大家一定要用必中才有可能擊中她。



自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
全裝甲ZZ高達(フルアーマーＺＺガンダム)	捷度(ジュドー)

自軍增援機體(2)〔第3回合自軍PHASE〕

機體	駕駛者
Z高達(Ｚガンダム)	嘉美尤(カミーユ)
全裝甲百式改(フルアーマー百式改)	古華多羅(クワドロ)
自選戰艦1艘	
自選11機	

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
古華丹(グワダン)	新自護兵(ネオ・ジオン兵)	52	41000	12000	1
α・亞索龍(αアジース)	依莉亞(イリア)	54	22800	11000	1
達希魯夫(ドーベン・ウルフ)	新自護兵(ネオ・ジオン兵)	50	7500	4000	5
巴奧(バウ)	新自護兵(ネオ・ジオン兵)	49	6000	1200	5
多歷臣(ドライセン)	新自護兵(ネオ・ジオン兵)	49	6200	2500	5

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
安多拉(エンドラ)	哥頓(ゴットン)	52	16200	8000	1
渣古III改(ザクIII改)	馬士文(マシュマー)	55	7400	4000	1
渣古III(ザクIII)	新自護兵(ネオ・ジオン兵)	50	6200	3500	4
加煞D(ガザD)	新自護兵(ネオ・ジオン兵)	50	4400	1200	5

敵方增援機體(C)〔敵方機體數量跌至20或以下〕

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
安多拉(エンドラ)	新自護兵(ネオ・ジオン兵)	51	16000	8000	1
京麥古(ゲーマルク)	姬娜(キャラ)	55	13200	8000	1
京麥古(ゲーマルク)	尼爾(ニー)	54	13200	8000	1
京麥古(ゲーマルク)	賴斯(ランス)	54	13200	8000	1
α・亞索龍(α・アジース)	強化兵	51	22000	11000	1
巴奧(バウ)	新自護兵(ネオ・ジオン兵)	50	6000	1200	4
哈曼號(ハンマハンマ)	新自護兵(ネオ・ジオン兵)	49	5700	1800	4

敵方增援機體(D)〔古華丹被消滅後〕

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
卡碧尼(キュベレイ)	哈曼・嘉(ハマーン)	53	16600	12000	1
α・亞索龍(α・アジス)	強化兵	52	22400	11000	2
京麥古(ゲーマルク)	強化兵	53	13000	8000	2

取得道具

人物	道具
馬士文(マシュマー)	回復器S(リペアキットＳ)
依莉亞(イリア)	BIO SENSOR(バイオセンサー)
姬娜(キャラ)	燃料倉S(プロペラントタンクＳ)
哈曼・嘉(ハマーン)	哈囉(ハロ)

SCENARIO 115 勝利者和失敗者的祝福（勝者と敗者に祝福を）

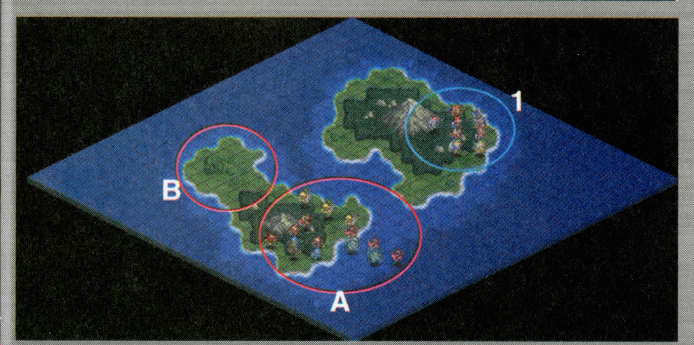
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：母艦被擊倒或任何一名同伴被擊倒



在這話中V2 ASSAULT BLASTER GUNDAM和WING GUNDAM ZERO CUSTOM將會強制出擊，至於其他的機體方面，大家最好選擇真三一萬能俠或魔神帝皇等擁有一擊必殺攻擊力的機體出戰，另外如果大家擁有道具「米諾夫斯基飛行器」的話，便最好讓它裝備在WING GUNDAM ZERO CUSTOM上，這樣除了讓它移動力增加外，令它在MS狀態時仍然能夠飛行，這一點將會成為戰鬥的關鍵。

回說戰鬥方面，今次的戰鬥將會以「V高達」系列的敵人為主，而在第三回合時拖歷士更會率領其部隊作出增援，由於這話中出現的機體HP都非常之高，所以大家不妨以「激勵」提升胡索和希羅的氣力，之後再讓它們上前以地圖武器作出攻擊，這樣便能削弱它們的體力，之後再以其他的機體再上前將它們擊倒，當把所有敵人擊倒後便能進入下一話中。





自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
V2 ASSAULT BLASTER GUNDAM(V2アサルトバスターガンダム)	胡索(ウッソ)
WING GUNDAM ZERO CUSTOM(ウイングガンダムゼロガンダム)	希羅(ヒイロ)
自選母艦	
自選6機	

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
哥多娜坦(ゴドラタン)	卡迪冶娜(カテジナ)	54	18000	9000	1
力古・干迪奧(リク・コンティオ)	古羅洛古(クロノクル)	54	19000	8000	1
阿多拉史迪亞(アドラステア)	達斯羅(タシロ)	52	30600	12000	1
多哥拿(ドッゴーラ)	強化兵	50	22600	12000	2
基多拿夫(ゲドラフ)	強化兵	49	6200	3000	3
干迪奧(コンティオ)	強化兵	49	5700	3000	3
華爾艾特(ヴァイエイト)	人工智能改	48	12800	5800	2
美莉古利奧斯(メリクリウス)	人工智能改	48	15800	5900	2

敵方增援機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
多魯傑斯II(トールギスII)	拖歷士(トレーズ)	55	20000	5500	1
多魯傑斯III(トールギスII)	美莉安多(ミリアルド)	55	21000	5500	1
惡魔高達飛行形態(ガンダムエピオン・バード形態)	多洛斯(トレーズ)	52	7000	7500	1
華爾艾特(ヴァイエイト)	人工智能改	49	12800	5800	4
美莉古利奧斯(メリクリウス)	人工智能改	49	14800	5900	4

取得道具

人物	道具
卡迪冶娜(カテジナ)	(ハロ)
古羅洛古(クロノクル)	(高性能レーダー)
達斯羅(タシロ)	(リペアキット)
拖歷士(トレーズ)	(メガブースター)
美莉安多(ミリアルド)	(リペアキットS)
多洛斯(トレーズ)	(バイオセンサー)

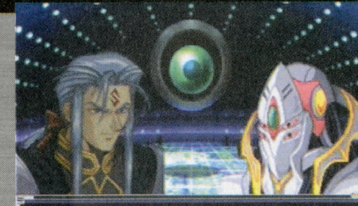
SCENARIO 116 最低限度要像個人(せめて,人間らしく)

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：EVA初號機暴走或麗被擊倒





當隆巴納部隊將拖歷士所率領的部隊擊倒後，木星的危機便告正式解除，這時部隊會收到碇源堂司令的通知，要求隆巴納部隊立即返回NERV總部，以完成天使之輪的調查任務，但是當部返回NERV的總部後，碇司令竟然發出命令讓初期機和二號機不可出戰，這一點令真嗣百思不得其解，就在這時敵人竟然入侵，於是部隊便立即出戰。



基本這戰的敵人只得尤錫斯一名，但是這戰卻絕不好過呢！皆因尤錫斯所駕駛的安狄羅拉擁有非常強大的戰鬥力，而且尤錫斯更能夠在一回合作出二次行動，所以在這回合開始前大家應該集中為EVA初號機和二號機提升武器和機體的能力，之後在戰鬥時則盡量提升他們的氣力，另外再加上精神指令的配合，便能將尤錫斯擊倒。

自軍初期機體(1)

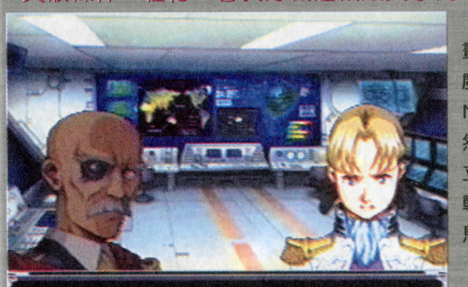
機體	駕駛者
EVA初號機	真嗣(シンジ)
EVA零號機	麗(レイ)

敵方初期機體(A)

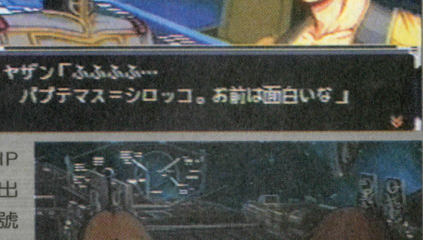
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
安狄羅拉(アンティノラ)	尤錫斯(ユーゼス)	54	39000	8000	1

SCENARIO 117 最後之使者

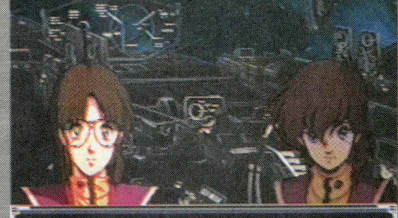
勝利條件：擊倒渚薰
失敗條件：任何一名我方機體被敵人擊倒

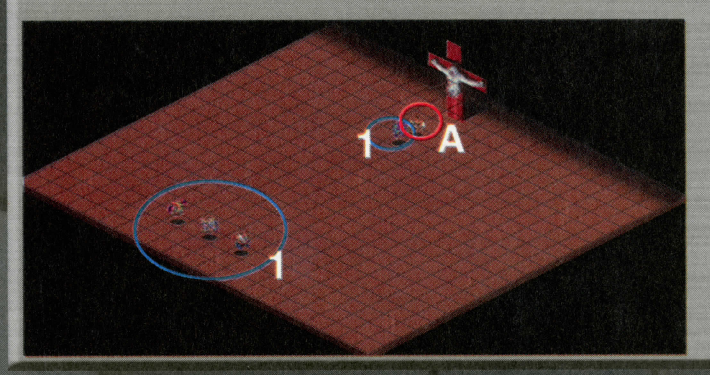


基本上這一話和「新世紀EVANGELION」動畫版的劇情一樣，渚薰為了到達「亞當(夜魔？)」前，竟然控制了EVA二號機，並在NERV的內部進行破壞，得知初相識的好友竟然就是使徒，真嗣感到非常之傷心，但是由於立場的關係，所以他便駕駛著EVA初號機出戰，至於隆巴納部隊則會派出主角、甲兒和龍馬出戰。



這話基本上和之前一話一樣，大家所需對的敵人只得一個，但是由渚薰所控制的二號機，其HP會暴升至三萬多，而另一方面主角、甲兒和龍馬出戰將會和二號機距離十分之遠，能夠即時對付它的就只有真嗣一人，所以當主角等人仍未接近二號機前，大家應該讓初號機作出防守，當到達二號機的身邊時才全力向它作出攻擊，大家最好在擊倒它前先使用精神指令「幸運」，這樣便能獲得一筆非常可觀的資金呢！





自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
EVA初號機	真嗣(シンジ)
龍虎王	超級系主角
真三一萬能俠(真・ゲッター)	龍馬
魔神帝皇(マジンカイザー)	甲兒

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
渚薰(渚カヲル)	渚薰(渚カヲル)	53	30600	10000	1

SCENARIO 118 命運之箭(運命の矢)

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：母艦被擊墜、我軍被全滅

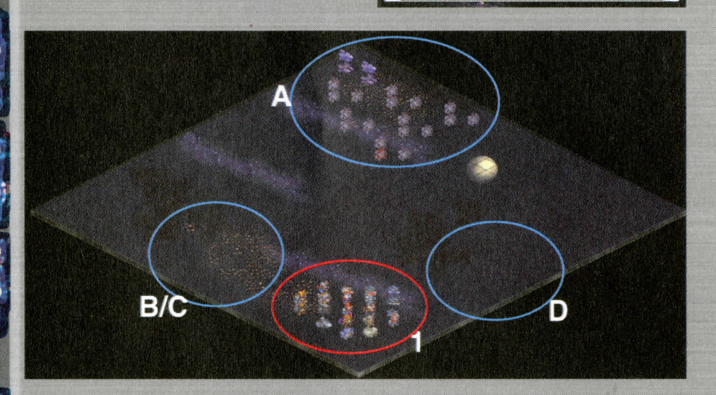





在這一話中，雖然敵人為數眾多，而增援部隊也出現得很頻密，但是由於敵機中多為HP不高的誇特蘭．羅，故此部隊在向版圖上方推進時，可先將該批敵機解決，那樣在攻擊一些高HP的敵艦時，就可以輕易使出絕招。然而在進進的過程中，由於移動的距離頗遠，很容易出現分散的情況，故此一些移動力較高的機體也配合整個部隊的移動，以免出現單一移動得稍快的機體被包圍的現象。



當消滅了所有敵人後，米蘭達軍及祖拿達軍的部隊先後出現增援，但由於他們會瞬即撤退，所以對戰鬥並沒有任何影響。



自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
VF1S(S)戰機(VF1J(S)ファイター)	輝
VF1J(S)戰機(VF1J(S)ファイター)	麥斯(マックス)
VF1A(S)戰機(VF1A(S)ファイター)	柿崎
YF21戰機(YF21ファイター)	加魯多(ガルド)
YF19戰機(YF19ファイター)	依撒姆(イサム)
MACROSS(マクロス)	古力華(グローバル)
自選14機	

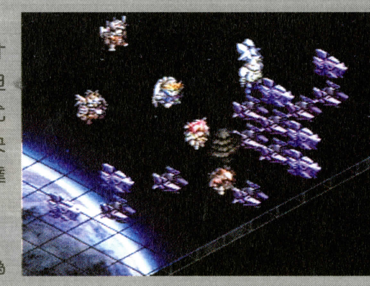
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
敵方初期機體(A)					
誇特蘭・羅(クァドラン・ロー)	米娜(ミリア)	54	5600	2000	1
誇特蘭・羅(クァドラン・ロー)	米蘭達兵(メルトラン兵)	51	4400	1800	17
米蘭達軍中型砲艦(メルトラン軍中型砲艦)	米蘭達兵(メルトラン兵)	51	25400	9000	2
米蘭達軍標準戰艦(メルトラン軍標準戰艦)	米蘭達兵(メルトラン兵)	52	35400	11000	2
敵方增援機體(B)〔第四回合敵軍PHASE〕					
誇特蘭・羅(クァドラン・ロー)	米蘭達兵(メルトラン兵)	52	4400	1800	4
米蘭達軍中型砲艦(メルトラン軍中型砲艦)	米蘭達兵(メルトラン兵)	51	25400	9000	2
敵方增援機體(C)〔第五回合敵軍PHASE〕					
誇特蘭・羅(クァドラン・ロー)	米蘭達兵(メルトラン兵)	52	4400	1800	6
米蘭達軍標準戰艦(メルトラン軍標準戰艦)	米蘭達兵(メルトラン兵)	52	35400	11000	1
敵方增援機體(D)〔第六回合敵軍PHASE〕					
誇特蘭・羅(クァドラン・ロー)	米蘭達兵(メルトラン兵)	52	4400	1800	6
米蘭達軍標準戰艦(メルトラン軍標準戰艦)	米蘭達兵(メルトラン兵)	52	35400	11000	1

SCENARIO 119 可有記起愛·前編(愛·おぼえていますか)

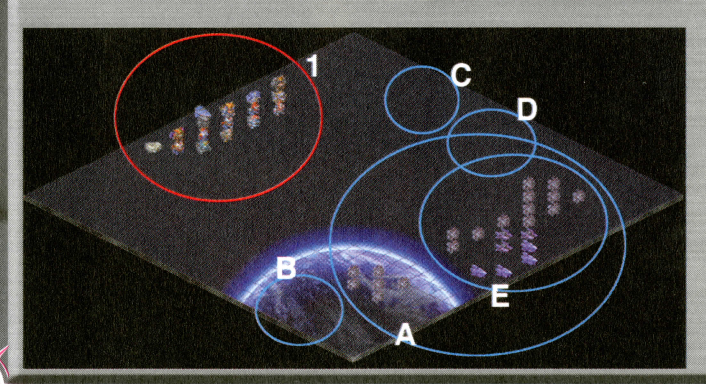
勝利條件：10回合內阻止敵機進入防衛線、敵方全滅
失敗條件：防衛線被敵方突破、母艦被擊墜、我軍被全滅



這次戰鬥的目的，是要防止敵方機體到達版圖左上方邊沿的位置，所以在一開始後，我軍即應該立即向前推進，將防守線移前，那樣才可樣我軍有更多的時間去擊落敵機。雖然敵軍的機體並不難應付，但由於其移動力頗高，故此一不小心，便可能被他們突破防線。其中尤以在版圖右上方出現的敵方增援為甚，如果玩者只將兵力集中在中央部份，很容易會被該批部隊到達防衛線而導致失敗。



故此，在我方機體的分配上，應在兩翼位置及中央均派遣數量相約的機體，這樣才能夠確保因為不會出現因機體不足而被其中一、兩部敵機突破的情況。



自軍初期機體(1)

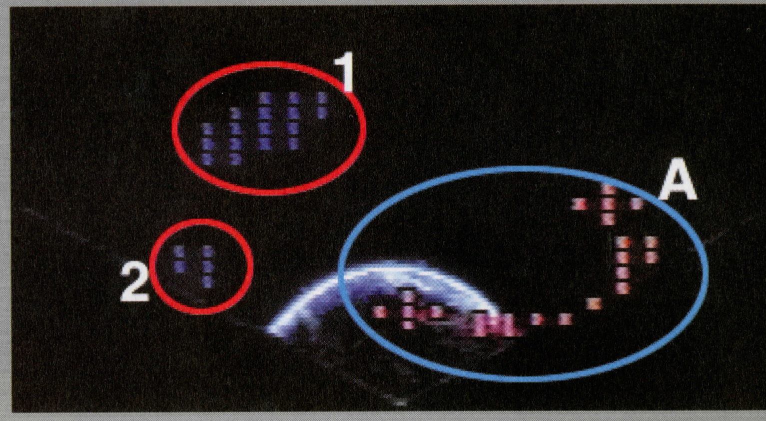
機體
戰艦四選一
自選15機

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
敵方初期機體(A)					
誇特蘭・羅(クァドラン・ロー)	米蘭達兵(メルトラン兵)	53	4800	1800	18
米蘭達軍中型砲艦(メルトラン軍中型砲艦)	米蘭達兵(メルトラン兵)	53	25400	9000	3
米蘭達軍標準戰艦(メルトラン軍標準戰艦)	米蘭達兵(メルトラン兵)	54	35400	11000	2
米蘭達軍標準戰艦(メルトラン軍標準戰艦)	米蘭達兵(メルトラン兵)	53	35400	11000	2
敵方增援機體(B)〔第二回合敵軍PHASE〕					
誇特蘭・羅(クァドラン・ロー)	米蘭達兵(メルトラン兵)	53	4800	1800	3
敵方增援機體(C)〔第三回合自軍PHASE〕					
誇特蘭・羅(クァドラン・ロー)	米蘭達兵(メルトラン兵)	53	4800	1800	3
米蘭達軍中型砲艦(メルトラン軍中型砲艦)	米蘭達兵(メルトラン兵)	53	25800	9000	1
敵方增援機體(D)〔第三回合自軍PHASE〕					
誇特蘭・羅(クァドラン・ロー)	米蘭達兵(メルトラン兵)	53	4800	1800	6
敵方增援機體(E)〔第四回合敵軍PHASE〕					
拉普拉美斯旗艦(ラプラミス旗艦)	拉普拉美斯(ラプラミス)	58	64000	15000	1
米蘭達軍中型砲艦(メルトラン軍中型砲艦)	米蘭達兵(メルトラン兵)	54	25400	9000	6
米蘭達軍標準戰艦(メルトラン軍標準戰艦)	米蘭達兵(メルトラン兵)	55	35400	11000	8

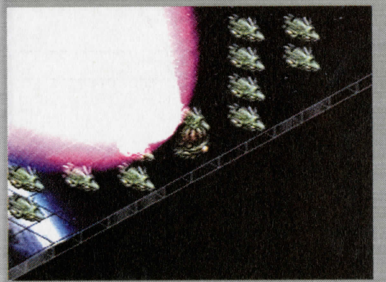
SCENARIO 119 可有記起愛·後編（愛·おぼえていますか）

勝利條件：敵方全滅、擊墜巴特贊旗艦
失敗條件：我軍被全滅、MACROSS被擊墜





雖然在這後半部份的戰鬥中，敵人不論在數量及HP方面都頗為嚇人，然而由於他們大都只會留在原地，不會主動進攻，加上其偏低的命中率與及沒有增援出現，故此要應付他們也不是一件難事。如玩者希望盡快完成戰鬥，則可選擇集中攻擊巴特贊旗艦，這樣在一至兩回合內結束戰鬥也應沒有太大問題。但如前所述，由於敵機只憑藉著HP高這特點，實際上並不太難應付，故此玩者亦可以選擇消滅所以敵機，以換取更多的經驗值與及金錢，以準備迎戰遊戲最後部份的激戰。





自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
VF1S(S)戰機（VF1J(S)ファイター）	輝
MACROSS（マクロス）	古力華（グローバル）
自選14機	

自軍初期機體(2)

機體	駕駛者
古拉捷（グラージ）	金正（カムジン）
布力泰艦（ブリタイ艦）	布力泰（ブリタイ）
勞斯狄爾·加（ヌージャデル·ガー）	祖拿達兵（ゼントラン兵）×4

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
巴特贊旗艦（ボトル旗艦）	巴特贊（ボトルザー）	60	65000	16000	
基多路·麥多米拉（ケアドゥル·マグドミラ）	祖拿達兵(ゼントラン兵)	54	46600	12000	8
基多路·麥多米拉（ケアドゥル·マグドミラ）	祖拿達兵(ゼントラン兵)	55	46800	12000	4
史巴奴·沙蘭（スヴァール·サラン）	祖拿達兵(ゼントラン兵)	53	38600	11000	10

SCENARIO 120 終結就是開始（終わりの始まり）

這話是遊戲中唯一沒有戰鬥的劇本，劇情則從隆巴納隊轉移到地球的NERV。由於一眾使徒已被解決，故此NERV內部的成員正為組織的前途而議論紛紛。就在這時，MAGI受到外來者的入侵，為了守衛NERV本部，戰鬥已是一觸即發……。







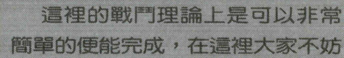
SCENARIO 121 AIR(前編)

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：明日香被擊落．EVA貳號機EN用盡

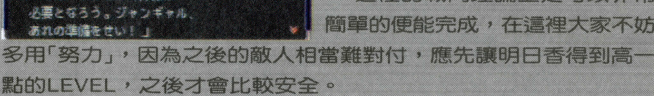




大家有看過《新世紀EVANAELION》的電影版嗎？這版的戰鬥便是依故事之中的劇情而改編過來的，故事講到明日香受到一大群量產EVA的攻擊，而這「SCENARIO 121」是分為兩部份的。首先在第一份，只會有明日香出場，不過敵人方面並不是使徒，而是泰坦斯的入侵者，這些敵人對「EVA貳號機」而言，根本毫無難度，因為有AT FIELD的保護，這些機體根本無法傷害「EVA貳號機」。而且加上一開始時的刺激，令明日香進入了瘋狂的狀態，所以在這部份，她的氣力是達到150的。



這裡的戰鬥理論上是可以非常簡單的便能完成，在這裡大家不妨多用「努力」，因為之後的敵人相當難對付，應先讓明日香得到高一點的LEVEL，之後才會比較安全。





自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
EVA貳號機	明日香(アスカ)

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
拜亞蘭(バイアラン)	格靈哥(カクリコン)	55	6100	1600	1
貝鐸(バウンド・ドッグ)	尊尼(ジェリド)	56	8100	3000	1
貝鐸(バウンド・ドッグ)	菈娜(ライラ)	55	8100	3000	1
貝鐸(バウンド・ドッグ)	瑪雅(マウアー)	55	8100	3000	1
亞斯曼(アッシマー)	布蘭(ブラン)	56	5300	2500	1
高達MK II(ガンダムMK II)	人工知能改	53	3900	1200	8

SCENARIO 121 AIR(後)

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：明日香被擊落．EVA貳號機EN用盡

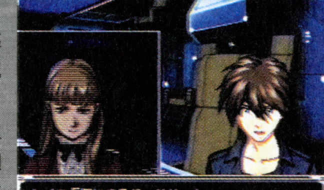


這是「SCENARIO 121」的下半段戰鬥，這其實才是「正場」，因為在這裡明日香要以一人之力對抗9部「EVA量產機」，不過，以她現在的150氣力，應該不會有太大的問題。

然而，真正的問題是出在消滅了9部「EVA量產機」之後，在消滅他們之後，他們會一如在電影版中一樣，全部也會復活過來，而且更會長出翅膀來，他們會利用「朗基洛斯之槍」將「EVA貳號機」重重擊中，當「EVA貳號機」受到重創之後，初號機便會出現，而且自軍的增援便會出現，這時候，敵人的數量依然是9部，不過，每隻的HP便會由之前的10000升至42000，而且每個回合也是會作大量的HP回復，即是說，如果不能在1個回合之內將一隻擊倒，便會很麻煩和浪費EN及彈藥。

最後，只要將所有的EVA量產機擊倒，便可以完成這版的戰鬥，可惜，在這版之中是不會有任何的熟練度，甚至乎是道具，實在太無良了……！





自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
EVA貳號機	明日香(アスカ)

自軍增援機體(2)〔敵軍增援出現後〕

機體	駕駛者
EVA初號機	真嗣(シンジ)

自軍初期機體(3)〔敵軍增援出現後〕

機體	駕駛者
龍擊霸MK III(ヒュッケアインMK III)	真實系主角
魔神皇帝(マジンガイザー)	兜甲兒
真．三一萬能俠(真・ゲッター1)	流龍馬
雷登(ライディーン)　洸	

自軍初期機體(4)〔敵軍增援出現後〕

機體	駕駛者
勒．佳林(ラー・カイラム)	布拉度(ブライト)
自選10機	

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
EVA量產機	EVA量產機	55	10000	4000	9

敵方增援機體(B)〔敵軍全滅後〕

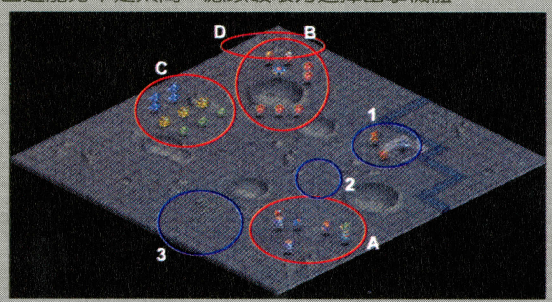
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
EVA量產機	EVA量產機	55	42000	7000	9

SCENARIO 122 GEAR OF DESTINY(ギア・オブ・デスティニー)

勝利條件：保衛MACROSS、敵軍全滅
失敗條件：敵方機體侵入基地、MACROSS被擊落→敵方機體侵入基地、MACROSS被擊落(自軍增援(3)出現後)、自軍全滅

這版可說是一場非常悲慘的戰鬥，因為在這裡會有兩場極之悲劇性的戰鬥要展開，他們分別是葵豹馬和剛健一，其實這也是來自《超力電磁俠》和《V型電磁俠》的故事內容。首先，這版的戰鬥其實是有點麼的，開始之時，只有MACROSS、只有巴武藏駕駛的三一萬能俠和由依路姆駕駛的「轟格殊改」，而敵人方面，則有由3個方向來的戰鬥力，至於任務方面，便是要阻止侵入自軍的基地，所以以3機之力對抗敵人，實在不是一件易事。

在第2回合，超力電磁俠和V型電磁俠趕來了，這時候大家可以有非常多的選擇，不過，筆者則按照劇情，讓超力電磁俠往右上角對付加魯達，而V型電磁俠則往左下方對付漢尼路。首先說說右上方的戰鬥，這版有1點的熟練度可以取得的，便是以超力電磁俠擊倒瑪雅，這樣，除了會有1點的熟練度之外，亦會令加魯達一方的增援出現，而出現的是5隻和加魯達一樣的「巨大加魯達」，而這時，眾人才知道原來加魯達本身也是一個再造人而已……最後，這版之中的第3版敵人的戰鬥力實在不是太高，大家應在自軍增援出擊之時選擇一些巨大機械人出擊，因為敵人的回避能力不是太高，應以破壞力選擇出擊機體。



自軍初期機體(1)	
機體	駕駛者
MACROSS(マクロス)	古力華(グローバル)
轟格殊改(グルンガスト改)	依路姆(イルム)
三一萬能俠1號(ゲッター1)	巴武藏

自軍增援機體(2)〔第2回合自軍PHASE〕	
機體	駕駛者
V型電磁俠(ボルテスV)	剛健一
超力電磁俠(コン・バトラーV)	葵豹馬

自軍增援機體(3)〔第回合自軍PHASE〕	
機體	駕駛者
自選戰艦1艘	
自選12機	

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
骷髏城(スカールーク)	漢尼路(ハイネル)	59	25600	10000	1
骷髏城(スカールーク)	贊加路(ジャンギャン)	58	25600	10000	1
戴蒙(ダイモン)	人工知能改	56	11000	3000	1
西蒙(サイモン)	人工知能改	56	11000	3000	1
強力拉馬遜高(強力ナマズンゴ)	人工知能改	56	12400	3500	1
拜煞加(バイザンガ)	人工知能改	56	7600	1500	1
多古加(ドクガガ)	人工知能改	56	7100	1400	1

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
巨大加魯達(巨大ガルーダ)	加魯達(ガルーダ)	59	40600	12000	1
狄蒙(デモン)	美雅(ミーア)	57	15400	6800	1
古尼頓(グレイドン)	人工知能改	55	18000	8000	1
嘉姆斯(ガルムス)	人工知能改	56	6600	1200	5

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
艾錫基路(エゼキエル)	親衛隊兵	56	18000	3200	4
哈巴古(ハバクク)	帝國監察軍兵	56	10500	1300	3
積加利亞(ゼカリア)	帝國監察軍兵	56	5600	1400	3

敵方增援機體(D)〔美雅被葵馬殺死後〕

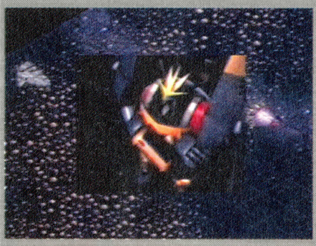
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
巨大加魯達(巨大ガルーダ)	加魯達(ガルーダ)	58	40000	12000	5

敵方增援機體(漢尼被擊倒位置)〔漢尼路被擊倒後〕

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
守護神戈多魯(守護神ゴードル)	加魯達(ガルーダ)	58	42600	11000	1

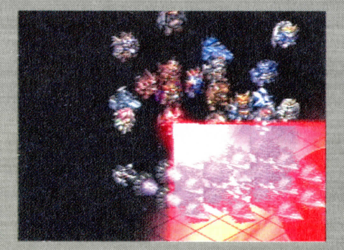
SCENARIO 123 絕望之宴由現在開始(絶望の宴は今から始まる)

勝利條件：敵方全滅
失敗條件：母艦被擊墜、我軍全滅



在這話中，敵人的數目同樣不少，但只要大家留意，即會發覺敵方增援的出現，可說是完全控制在自己手上的，因為敵人的四次增援，都是在某部機體被擊落了後才會出現，只要玩者小心選擇擊落他們的時間，就不會出現被大多敵方增援包圍的情況。





在開始戰鬥後，我方部隊可以慢慢地向下方推進，所將一般的敵機逐個擊破，到了最後才收拾合引至有敵增援出現的機體便可。其中大家要注意的是，當斯諾哥以鐵奧出擊後，假如由嘉美尤對他施以最後一擊，那樣就會和原著動畫一樣，嘉美尤會因而失去戰鬥能力，不能在接下來的戰鬥出戰。



自軍初期機體(1)	
機體	駕駛者
富士皇后號(エクセリヲン)	田代(タシロ)
主角機	主角
戰艦四選一	
自選12機	

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
哥度拉登(ゴトラタン)	親衛隊兵	58	17000	9000	4
歷古・煞哥(リグ・コンディオ)	親衛隊兵	58	18000	8000	7
多哥拿(ドッゴーラ)	絲瑪(シーマ)	63	22600	12000	1
多哥拿(ドッゴーラ)	逸札(ヤザン)	66	22600	12000	1
多哥拿(ドッゴーラ)	親衛隊兵	58	22200	12000	2
艾迪拿斯迪亞(アドラステア)	親衛隊兵	59	30200	12000	2
巴拿斯雅典娜(バラス・アテネ)	莎拉(サラ)	62	15800	3000	1
朱比多利斯(ジュピトリス)	斯諾哥(シロッコ)	64	55400	15000	1

敵方增援機體(B)〔擊倒逸札後〕

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
斷空我(ダンクーガ)	札比(シャピロ)	64	30400	5300	1
斷空我(ダンクーガ)	人工知能改	60	30000	5300	2

敵方增援機體(C)〔擊倒絲瑪後〕

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
新鐵甲萬能俠量產型(グーレトマジンガー量產型)	人工知能改	60	15000	3800	2
新三一萬能俠量產型(ゲッタードラゴン量產型)	人工知能改	60	14000	3800	2

敵方增援機體(D)〔擊倒兩艘艾迪拿斯迪亞後〕

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
大基路基路根(メガギルギルガン)	人工知能改	60	48400	12000	2

敵方增援機體(E)〔擊倒斯諾哥後〕

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
艾錫基路((エゼキエル)	親衛隊兵	61	18000	3200	2
鐵奧(ジ・O)	斯諾哥(シロッコ)	64	20600	9000	1
拉芙利西亞(ラフレシア)	鐵面具(カロッゾ)	64	38400	11000	1
重高達MK-II(サイコガンダムMK-II)	強化兵	61	35000	12000	2

SCENARIO 124 為了這星的明日·第一部份(この星の明日のだめに)

勝利條件：敵方全滅　失敗條件：富士皇后號被擊墜、典子或和美被擊落
第7回合後
勝利條件：富士皇后號到達指到地點、敵方全滅　失敗條件：富士皇后號或MACROSS被擊墜

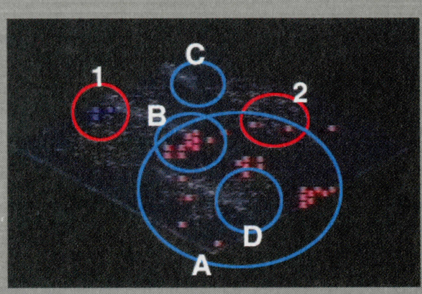




開始時只有BASTER MACHINE1、2號機兩部機體，加上富士皇后號不能移動，故此直至兩部機在第五回合可以合體成GUNBASTER之前，玩者應該採取守勢。幸而敵方的第一波攻擊以HP只有1600的宇宙怪獸‧兵隊為主，故此兩部機體已可足夠應付。

到了第七回合我軍增援出現後，攻擊的重任便可交到一眾援軍手上，而GUNBASTER及則主要護送富士皇后號到達版圖右下方的指定地點。與在「可有記起愛」一版類同，該批敵機均集中在一起而不會主動攻擊，然而他們的命中率卻比祖拿達軍要高，加上擁有每回合自動回復HP的能力，故此在攻擊時便要更為小心，與及集中力量作逐個擊破。





自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
富士皇后號(エクセリヲン)	無人
BASTER MACHINE1號機(バスターマシン1號機)	典子(ノリコ)
BASTER MACHINE2號機(バスターマシン2號機)	和美(カズミ)

自軍增援機體(2)〔第七回合自軍PHASE〕

機體	駕駛者
MACROSS(マクロス)	古力華(グローバル)
古蘭修(グランゾン)	白河愁(シュウ)
自選11機	

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
宇宙怪獸‧兵隊	兵隊	63	1600	1500	15
宇宙怪獸‧高速型	高速型	63	36000	11000	9
宇宙怪獸‧混合型	混合型	63	60000	13000	8

敵方增援機體(B)〔第五回合自軍PHASE〕

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
宇宙怪獸‧上陸艇	上陸艇	63	18000	7000	3

敵方增援機體(C)〔第五回合敵軍PHASE〕

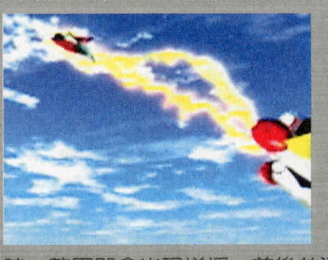
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
宇宙怪獸‧上陸艇	上陸艇	63	18000	7000	3

敵方增援機體(D)〔第六回合敵軍PHASE〕

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
宇宙怪獸‧高速型	高速型	63	36000	11000	4

SCENARIO 124 為了這星的明日·第二部份(この星の明日のだめに)

勝利條件：富士皇后號到達指定地點
失敗條件：富士皇后號被擊墜、母艦被擊墜、除富士皇后號外我方機體全滅
當富士皇后號到達指定地點
勝利條件：我方所有機體在制限回合內到達版圖邊沿
失敗條件：我方任何一部機體未能成功逃走

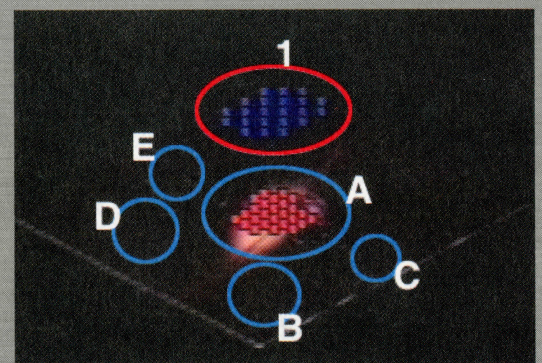




與第一部份後半一樣，這話同樣是要讓富士皇后號到達指定的地點，而該個地點，亦正是被敵機所包圍著。敵人的被期配置全都集中在版圖的中央，而機體的HP最少的亦有接近二萬，故此在攻擊時可是不能過急，應逐步地從外圍向內進攻，把敵機逐一擊破。當敵機的數目降下17部以下時，敵軍即會出現增援，前後共達四次之多。



當富士皇后號到達指定地點後，我方機體便必須要在五回合內到達版
如玩者仍未消滅所有敵機，那麼留在指定地點的富士皇后號便要好好利



自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
富士皇后號(エクセリヲン)	田代(タシロ)
戰艦四選一	
自選20機	

敵方初期機體(A)

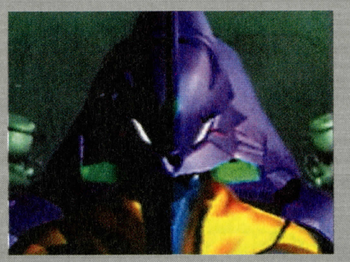
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
安迪羅拿(アンディノラ)	尤捷斯(ユーゼス)	66	38600	8000	1
宇宙怪獸‧合體怪獸	合體怪獸	64	65000	15000	7
宇宙怪獸‧高速型	高速型	64	36000	11000	3
宇宙怪獸‧混合型	混合型	64	60000	13000	11
宇宙怪獸‧上陸艇	上陸艇	64	18000	7000	3

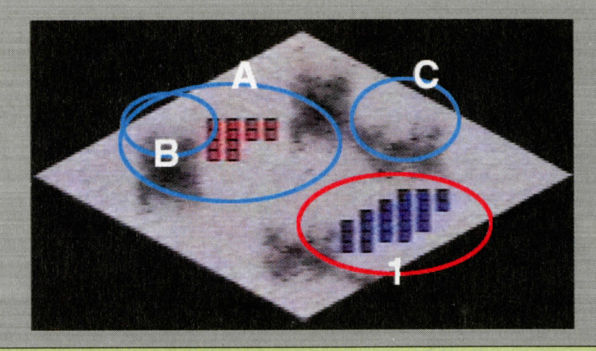
敵方增援機體(B/C/D/E)〔當敵機總數少於17機時出現／合共四次〕

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
宇宙怪獸‧高速型	高速型	64	36000	11000	2
宇宙怪獸‧混合型	混合型	64	60000	13000	1
宇宙怪獸‧上陸艇	上陸艇	64	18000	7000	2

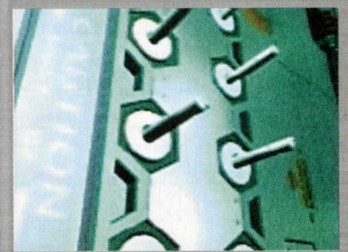
SCENARIO 124 為了這星的明日·第三部份(この星の明日のために)

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：我軍全滅

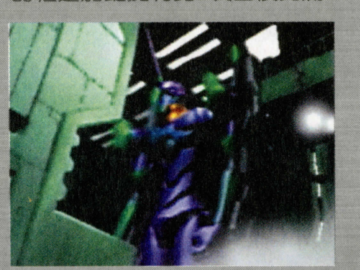




到了遊戲的最後一話，雖然敵方的機體全都HP甚高，但其命中率卻只屬一般，故此只要有點耐性的話，應不難把他們幹掉。當拉奧迪基雅的希魯摩斯被擊沉後，他便會駕駛著雪菲特出擊。該部機體最特別之處，是當受到較大的損傷時，即會自動將HP回復到完滿狀態。然而，它擁有的這種回復只有4次，故此玩者只需要以超級機械人們較流作出攻擊，令它耗盡所有回復次數，再對其施以最後一輪總攻勢，即可將其收拾。



至於最後出現的一批敵增援，當中四部雪菲特並不擁有自動回復HP的能力，故此不用擔心。而尤捷斯的祖迪加雖擁有比5次回復完滿HP的特性，但玩者只需要使用之前提及的方法，亦可以把其解決，欣賞遊戲的完結畫面。



自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
MACROSS(マクロス)	古力華(グローバル)
戰艦三選一	
自選20機	

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
巨大加魯達(ビッグガルーダ)	加魯達(ガルーダ)	65	40000	12000	6
安迪羅拿(アンディノラ)	人工知能	65	38000	8000	4
奧莉亞拿(オレアナ)	奧莉亞拿(オレアナ)	67	52000	13000	1
希魯摩斯(ヘルモーズ)	拉奧迪基雅(ラオデキヤ)	68	65000	14000	1

敵方增援機體(B)〔希魯摩斯被擊倒後〕

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
雪菲特(ズフィルード)	拉奧迪基雅(ラオデキヤ)	69	65000	16000	1

敵方增援機體(C)〔雪菲特被擊倒後〕

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
祖迪加(ジュデッカ)	尤捷斯(ユーゼス)	72	65000	15000	1
雪菲特(ズフィルード)	拉奧迪基雅(ラオデキヤ)	69	65000	16000	4
亞士杜拉拿根(アストラナガン)	依古姆(イングラム)	69	40000	7000	1

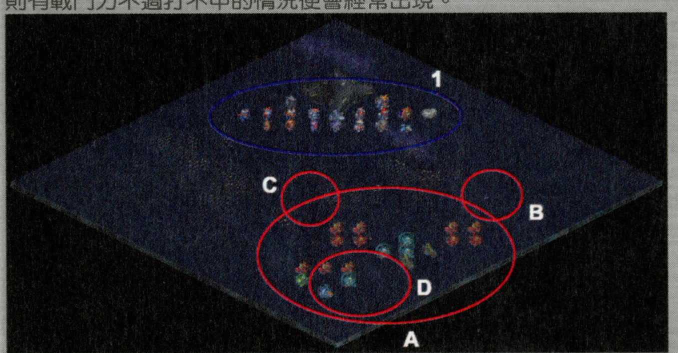
SCENARIO 125 人類沒有逃避的地方(人類に逃げ場なし)

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：母艦被擊落、自軍全滅



這已經是戲立的最後二話了，所以戰鬥會變得更為激烈，敵人方面，主要也是以由斯洛哥帶領的部隊為主，不過，敵人當中有一些非常古怪的人物，例如是駕駛著「多哥拿」的絲瑪和逸札，雖然他們實在不該在這些機種之上，不過怎樣大家也要和他們一戰。可能大家會覺得這話是非常難進入的，事實上，要進入這版實在非常簡單，只要大家由開始遊戲至現在的熟練度不超過45的話，便可以直接進入這版，這亦代表了大家不會得到新的主角機；不能擁有天上天下一擊必殺砲，取不到EVA三號機。

這版之中會有3次的敵增援出現，不過不會像之前般的是在某些回合之後，而是在特殊敵人被消滅之後，他們分別是逸札、絲瑪和斯洛哥，而最特別的增援便是在逸札被消滅之後，因為會有3部假的「斷空我」出現；而論實力，最高的便是在消滅斯洛哥之後出現的敵人，除了有由斯洛哥駕駛的THE．O之外，更會有戰鬥力驚人的「拉夫列西亞」，所以大家在出擊時要選擇一些有強大破壞力，尤其是要選有「必中」的人物，否則有戰鬥力不過打不中的情況便會經常出現。



自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
自選戰艦1艘	
龍擊霸MK II(ヒュッケバインMK II)	真實系主角
自選12機	

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
茱比多利斯(ジュピトリス)	斯洛哥(シロッコ)	64	55400	15000	1
多哥拿(ドッゴーラ)	絲瑪(シーマ)	63	22600	12000	1
柏拉斯·亞狄尼(パラス·アテネ)	莎娜(サラ)	62	15800	3000	1
歷奇·岡狄奧(リグ·コンティオ)	親衛隊兵	58	18000	8000	3
亞多拉狄亞(アドラステア)	親衛隊兵	59	30200	12000	2
多哥拿(ドッゴーラ)	逸札(ヤザン)	63	22600	12000	1
多哥拿(ドッゴーラ)	親衛隊兵	58	22200	12000	2
戈拉丹(ゴドラタン)	親衛隊兵	58	17000	9000	4
歷奇·岡狄奧(リグ·コンティオ)	親衛隊兵	58	18000	8000	4

敵方增援機體(B)〔逸札被擊倒後〕

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
斷空我(ダンクーガ)	札比(シャピロ)	64	30400	5300	1
斷空我(ダンクーガ)	人工知能改	60	30000	5300	2

敵方增援機體(C)〔絲瑪被擊倒後〕

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
量產型鐵甲萬能俠2號(量產型グレートマジンガー)	人工知能	60	15000	3800	2
量產型新三一萬能俠1號(量產型ゲッタードラゴン)	人工知能	60	14000	3800	2

敵方增援機體(D)〔茱比多利斯被擊落後〕

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
THE·O(ジ·O)	斯洛哥(シロッコ)	64	20600	9000	1
拉夫列西亞(ラフレシア)	鐵面具(カロッゾ)	64	38400	11000	1
重高達MK II(サイコガンダムMK II)	強化兵	61	35000	12000	2
艾錫基路(エゼキエル)	親衛隊兵	61	18000	3200	2

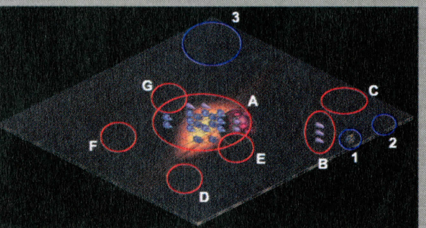
SCENARIO 126 鋼之魂[前]

勝利條件：敵軍全滅→富士皇后號到達目的地(富士皇后號出現後)→所有機體在4回合內到達版圖邊際(富士皇后號到達目的地後)
失敗條件：GUNBUSTER被擊落，自軍全滅→富士皇后號或MACROSS被擊落、富士皇后號之外的其他自軍全滅(富士皇后號出現後)→富士皇后號被擊落、MACROSS被擊落、富士皇后號之外的其他自軍全滅、自軍任何機體脫離失敗(富士皇后號到達目的地後)



這已是戰鬥的終幕了，在這裡正上演著在《飛越巔峰》中的一幕名場面，眾人為了要令宇宙怪獸永遠消失，所以便想出利用在富士皇后號上的反應爐，只要令反應爐超出負苛，便可以製造一個人造黑洞，將所有的宇宙怪獸吸進去，所以這一幕之中的敵人全部也是宇宙怪獸。雖然敵人的戰鬥力不是太高，不過HP卻高得驚人，所以在這版最好利用回避能力比較好的機體出擊，而且，這些敵人由於是生體兵器，所以也有著HP回復的能力，因此在戰鬥之中，不要分散攻擊力，要集中先攻擊一部敵機，直至完全消滅為止。

在策略方面，切忌操之過急，因為敵人會在每次敵軍機體到達或低於12之時便派出增援，共有4次，而且會在版圖中心點的外圍4個方位上出現，所以如果太早將富士皇后號駕過去的話，便會九死一生。當富士皇后號成功的到達中心，開始製造人工黑洞之時，所有機體便要撤退，然而，時間只有4個回合而已，為了可以安全的逃走，最好在讓富士皇后號到達目的地前作「敵全滅」，否則在撤退時也會受到一定的傷害的，而且亦會減慢撤退的速度呢！只要所有的機體也逃到版圖際便算完成任務……



自軍初期機體(1)					
機體	駕駛者				
GUNBUSTER(ガンバスター)	典子(ノリコ)				
自軍增援機體(2)〔第2回合自軍PHASE〕					
機體	駕駛者				
富士皇后號(エクセリヲン)	田代(タシロ)				
自軍增援機體(3)〔熟練度低於35以下之第3回合自軍PHASE〕					
機體	駕駛者				
MACROSS(マクロス)	古力華(グローバル)				
自選18機					
敵方初期機體(A)					
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
宇宙怪獸．合體怪獸	合體怪獸	63	65000	15000	6
宇宙怪獸．混合型	混合型	63	60000	13000	10
宇宙怪獸．高速型	高速型	63	36000	11000	2
宇宙怪獸．上陸艇	上陸艇	63	18000	7000	2
敵方初期機體(B)					
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
宇宙怪獸．上陸艇	上陸艇	62	18000	7000	3
敵方增援機體(C)〔富士皇后號出現後〕					
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
宇宙怪獸．上陸艇	上陸艇	62	18000	7000	3
敵方增援機體(D)〔敵機餘下12機或以下時〕					
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
宇宙怪獸．混合型	混合型	63	60000	13000	1
宇宙怪獸．上陸艇	上陸艇	62	18000	7000	4
敵方增援機體(E)〔敵機再餘下12機或以下時〕					
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
宇宙怪獸．混合型	混合型	63	60000	13000	1
宇宙怪獸．上陸艇	上陸艇	62	18000	7000	4
敵方增援機體(F)〔敵機再餘下12機或以下時〕					
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
宇宙怪獸．混合型	混合型	63	60000	13000	1
宇宙怪獸．上陸艇	上陸艇	62	18000	7000	4
敵方增援機體(G)〔敵機再餘下12機或以下時〕					
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
宇宙怪獸．混合型	混合型	63	60000	13000	1
宇宙怪獸．上陸艇	上陸艇	62	18000	7000	4

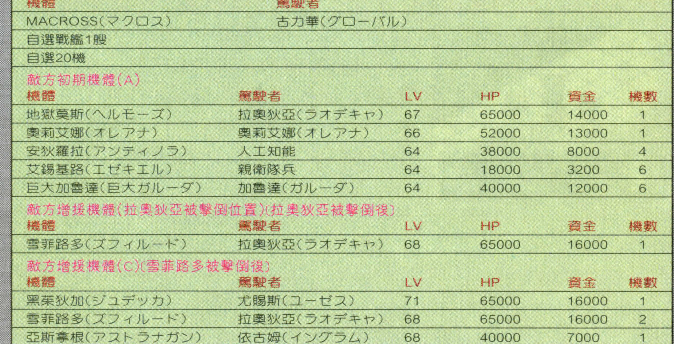
SCENARIO 126 鋼之魂[後]

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：MACROSS或母艦被擊落，自軍全滅

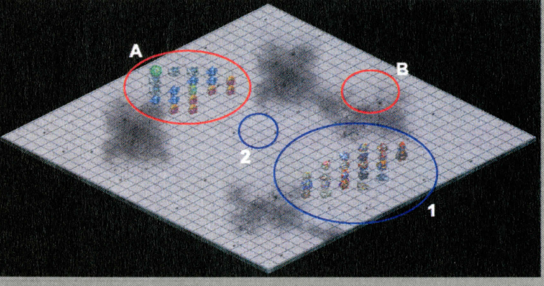


這是真正的最後之戰了，所以，敵人便是一直在幕後操縱所有事情的外星人……當富士皇后號開始製造黑洞之時，眾人便乘MACROSS準備離開這空域，怎料空間突然發生劇震，當眾人定神下來時，已經身處一個非常陌生的空間之中……，這其實是在亞空間的一角，這是敵人的行動，目的是要將自軍完全消滅，而在戰鬥之中初出場的人物之中，以最後排的「拉奧狄亞」最為強橫，不過，只要花一點時間便一定可以將他消滅。

在第一次消滅了「拉奧狄亞」之後，他又會駕駛另一部機體「雪菲路多」出現，而這機體最厲害之處便是能夠在HP被削去80%之時作出「全補」，而次數更有4次之多，又或者如果玩者可以在一招之內將他消滅便最好了(不過如果是正常來玩的話，便絕對不可能了)。



自軍初期機體(1)					
機體	駕駛者				
MACROSS(マクロス)	古力華(グローバル)				
自選戰艦1艘					
自選20機					
敵方初期機體(A)					
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
地獄莫斯(ヘルモーズ)	拉奧狄亞(ラオデキヤ)	67	65000	14000	1
奧莉艾娜(オレアナ)	奧莉艾娜(オレアナ)	66	52000	13000	1
安狄羅拉(アンティノラ)	人工知能	64	38000	8000	4
艾錫基路(エゼキエル)	親衛隊兵	64	18000	3200	6
巨大加魯達(巨大ガルーダ)	加魯達(ガルーダ)	64	40000	12000	6
敵方增援機體(拉奧狄亞被擊倒位置)〔拉奧狄亞被擊倒後〕					
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
雪菲路多(ズフィルード)	拉奧狄亞(ラオデキヤ)	68	65000	16000	1
敵方增援機體(C)〔雪菲路多被擊倒後〕					
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
黑茱狄加(ジュデッカ)	尤賜斯(ユーゼス)	71	65000	16000	1
雪菲路多(ズフィルード)	拉奧狄亞(ラオデキヤ)	68	65000	16000	2
亞斯拿根(アストラナガン)	依古姆(イングラム)	68	40000	7000	1



當真正消滅了「拉奧狄亞」之後，黑手中的黑手便會出現，這裡會有4部機體出現，其中兩部竟然是由「拉奧狄亞」所駕駛的「雪菲路多」？！除此之外，而之中最厲害的一定要數「黑茱狄加」，那10多格的攻擊實在是「殺死人」！就算是強優超力電磁俠等的機體也會被「一擊必殺」，更甚者，他和初出場的「雪菲路多」一樣，會有4次HP全補的能力，大家要留心！只要大家能成功將這「黑茱狄加」擊倒，便會看到這分支的ENDING了！順帶一提，在這裡其實有一名人物可以說得的，他便是「依古姆」，不過，大家一定要在之前的版數之中完成特定的工作才能說得他。

最後的兩話？

其實當大家來到SCENARIO 122前，如果大家的熟悉度是低於四十五的話，那麼大家完成SCENARIO 122後，便會進入「人類に逃げ場なし」與及「鋼の魂」，而不是上文所提及的「絕望の宴は今から始まる」與及「この星の明日のために」。

THE END

《超級機械人大戰α》最終資料集：

全隱藏要素及所有熟練度取得法(上)

TEXT：悟空

PS	
生產商：	BANPRESTO
售價：	$478
容量：	CD-ROM
記憶：	4-15 Blocks
發售日：	5月25日
SRPG/1P/對應PocketStation、Dual Shock	

G-3 高達
(G-3ガンダム)

取得話數：

SCENARIO.17「阿寶再臨」(アムロ再び)戰鬥中。

取得方法：

1.在SCENARIO.4「自護再臨」(ジオン再臨)的戰鬥開始前的對答中選擇「申し出を受け入れる」，或在SCENARIO.8「黑色高達」(黒いガンダム)的戰鬥後對話中選擇「ブリーフィングルームへ行く」。

2.在SCENARIO.15「呼風者」(風を呼ぶ者)或SCENARIO.16「未知的災害」(未知なる災い)中，在兩者戰鬥後的對話中選擇「ジャブローへ向かう」。

3.在進入SCENARIO.17「阿寶再臨」(アムロ再び)前熟練度度須有6。

靈格斯
(リ・ガジィ)

取得話數：

SCENARIO.29「Z鼓動」(ゼータの鼓動)戰鬥完結後取得。

取得方法：

1.主角必須是進行真實系路線。

2.進入SCENARIO.29「Z鼓動」時熟練度不足7。

紅彗星
(シャア専用ザク)



取得話數：

SCENARIO.78「賓兒與亞古捷斯」(プルとアクシズと)戰鬥中會由捷度(ジュドー)駕駛登場。

取得方法：

1.在SCENARIO.76「再見、馬路士」(バイバイ・マルス)一話中，於戰鬥後的對話時選擇「リーンホーJr.隊」。

2.在進入SCENARIO.78「賓兒與亞古捷斯」前熟練度必須有40點以上。

Z II
(Z II)

取得話數：

SCENARIO.77「來自亞古捷斯的使者」(アクシズからの使者)由加美尤駕駛登場。

取得方法：

1.必須進行真實系路線。

2.進入SCENARIO.29「Z鼓動」的戰鬥前選擇「ファを出撃させない」。

3.在SCENARIO.76「再見、馬路士」的戰鬥後選擇「リーンホースJr.隊」。

4.當進入SCENARIO.77「來自亞古捷斯的使者」時主角熟練必須達30以上。

維娜・基娜
(ビギナ・ギナ)



取得話數：

在SCENARIO.82「在宇宙盛放的妖花」(宇宙に田く妖花)中以西布頓說得後會駕駛成為同伴。

取得方法：

1.在SCENARIO.76「再見、馬路士」戰鬥後選擇「グラン・ガラン隊」。

2.在SCENARIO.82「在宇宙盛放的妖花」戰鬥中以西布頓說得。

高達 F90V
(ガンダムF90V)



取得話數：

將SCENARIO.82「在宇宙盛放的妖花」完成後便會得到。

取得方法：

1.在SCENARIO.33「決戰、第2新東京市」的戰鬥後的對話中選擇「リガ.ミリティアと接觸し、宇宙へ行く」。

2.在SCENARIO.48「CROSS BON VANGUARD」中令西布頓(シーブック)與多尼路(ドレル)戰鬥。

3.在SCENARIO.76「再見、馬路士」戰鬥後的對話中選擇「グラン・ガラン隊」

4.進入SCENARIO.82「在宇宙盛放的妖花」的戰鬥前對話選擇「シーブック達を先行させない」

5.在SCENARIO.82中沒有說得西西里(セシリー)及達成所有勝利條件。

6.完成SCENARIO.82後熟練度必須有30點以上。

渣古改
(ザク改)





取得話數：

在完成SCENARIO.114「戰士、再臨…」一話後便可得到。

取得方法：

1.SCENARIO.49「紅色的EVANGELION」(紅いエヴァンゲリオン)或SCENARIO.50「從海來的奇人」(海からのマレビト)用古莉斯(クリス)與巴列(バーニ)發生戰鬥。

2.在SCENARIO.76「再見、馬路士」的戰鬥後選擇「リーンホースJr.隊」。

3.在SCENARIO.79「莉娜之血」一話中用古莉斯向巴列進行說得。

4.在SCENARIO.111「在天使之輪上」戰鬥後選擇「アクシズへ向かう」。

EVA 初號機
(連 S2 機關)



取得話數：

在SCENARIO.91「男之戰」(男の戰い)戰鬥後取得。

取得方法：

1.在SCENARIO.91「男之戰」中由初號機將第十四使徒擊倒。

巴斯多魯
（バストール）



取得話數：
在SCENARIO.87「紅髮之女」（赤い髮の女）的戰鬥中由加拉利亞（ガラリア）駕駛登場。

取得方法（一）：
1.在SCENARIO.33「決戰，第2新東京市」戰鬥後的對話中選擇「EVA田田輸送艦隊と合流する」。
2.在SCENARIO.38「東京上空」中由座間翔（ショウ）向加拉利亞進行說得。
3.在SCENARIO.72「再見・馬路士」中選擇「ゴラオン隊」。

取得方法（二）：
1.在SCENARIO.33「決戰、第2新東京市」的戰鬥後選擇「極東地田に殘る」
2.在SCENARIO.43「煞京 惡魔之戰」（シャーキン田魔の戰い）中由座間翔向加拉利亞進行說得。
3.在SCENARIO.72「再見、馬路士」中選擇「ゴラオン隊」。

沙撒比
（サザビー）



取得話數：
在SCENARIO.79「莉娜之血」（リィナの血）由古華多洛（クワトロ）以增援形式登場。

取得方法：
1.在SCENARIO.76「再見・馬路士」的戰鬥後對話中選擇「リーンホースJr.隊」。

比亞尼斯
（ビアレス）



取得話數：
在SCENARIO.94「可變FORMATION」（ヴァリアブル・フォーメーション）中由基寶（ニー）說得利姆露（リムル）後登場。

取得方法：
1.在SCENARIO.51「MACHINE展開」（マシン展開）中以座間翔（ショウ）、瑪比露（マーベル）、基寶（ニー）及奇斯（キーン）四人分別向（ビショット）進行攻擊。
2.在SCENARIO.94「可變FORMATION」（ヴァリアブル・フォーメーション）中用基寶（ニー）向利姆露（リムル）進行說得。

迷彩翼霸
（ビルバイン夜間迷彩）



取得話數：
完成SCENARIO.102「CROSS FIGHT」（クロス・ファイト）後得到。

取得方法：
1.在SCENARIO.76「再見、馬路士」的戰鬥後對話中選擇「ゴラオン隊」。
2.在SCENARIO.86「靜止在黑暗之中」（靜止した闇の中で）中由座間將巴（バーン）擊倒。
3.在SCENARIO.94「可變FORMATION」的戰鬥後對話中選擇「グラン・ガラン隊」。
4.在完成SCENARIO.102「CROSS FIGHT」時熟練度必須有在45以上。

托度用比亞尼斯
（ビアレス）







取得話數：
於SCENARIO.103「異鄉人們的歸還」（異鄉人たちの歸還）戰鬥後得到。

取得方法
1.在SCENARIO.33「決戰，第2新東京市」戰鬥後選擇「EVA弍号輸送艦隊と合流する」。
2.在SCENARIO.45「聖戰士們」（聖戰士たち）中令座間翔與托度進行戰鬥。
3.在SCENARIO.46「艾莉之靈力」（エレの靈力）中令座間翔與托度進行戰鬥。
4.在SCENARIO.76「再見、馬路士」的戰鬥後對話中選擇「ゴラオン隊」。
5.在SCENARIO.86「靜止在黑暗之中」中以座間翔說得托度。
6.在SCENARIO.94「可變FORMATION」中以座間翔說得托度。
7.在SCENARIO.94「可變FORMATION」的戰鬥後選擇「グラン・ガラン隊」。
8.在SCENARIO.103「異鄉人們的歸還」的對話中選擇「ドレイクの申し出に応じない」。
9.在SCENARIO.103「異鄉人們的歸還」時以座間翔說得托度。
10.在SCENARIO.103「異鄉人們的歸還」時必須確保托度能生還狀態下完成戰鬥。
11.完結SCENARIO.103時熟練度不夠35點。（若主角的熟練度超過35點便會得到托度用登霸或蘭依尼古）

ν高達HWS裝姝型
（νガンダムHWS裝着型）



取得話數：
完成SCENARIO.97「所羅門攻略戰」（ソロモン攻略戦）戰鬥後得到。
1.在SCENARIO.76「再見、馬路士」戰鬥完結後選擇「リーンホースJr.隊」。
2.在進入SCENARIO.77「來自亞古捷斯的使者」戰鬥前選擇「チェーンとの約束を覚えている」。
3.在SCENARIO.94「可變FORMATION」戰鬥後的對話中選擇「ラー・カイラム隊」。
4.完成SCENARIO.97「所羅門攻略戰」後熟練度必須有45以上。

姬斯專用乍德・德卡
（ヤクト・ドーガ）



取得話數：
在SCENARIO.96「震動」（バイブレーション）的戰鬥中以古華多洛說得姬斯成為同伴。

取得方法：
1.在SCENARIO.94「可變FORMATION」的戰鬥後選擇「ラー・カイラム隊」。
2.在SCENARIO.96「震動」中以由古華多羅說得姬斯成為同伴。

EVA 3號機
（EVA3号機）

取得話數：
在SCENARIO.105「あしゅら男爵、散る」的戰鬥開始前會得到。

取得方法：
1.在SCENARIO.76「再見、馬路士」戰鬥後選擇「ゴラオン隊」。
2.在SCENARIO.88「神啊、惡魔啊…」（神よ、惡魔よ…）戰鬥中選擇「バルディエルと田う」。
3.在SCENARIO.94「可變FORMATION」的戰鬥後選擇「ゴラオン隊」。

GP-02
(ガンダム試作２号機)



取得話數：

在完成SCENARIO.97「所羅門攻略戰」後得到。

取得方法：

1.在SCENARIO.15「呼風者」或SCENARIO.16「未知的災害」的戰鬥結束後，在對話中選擇「南アタリア島へ向かう」。

2.在SCENARIO.22「強搶高達」(ガンダム強奪)中將GP-02的HP扣至剩下超過50%。

3.在SCENARIO.23「野望之男」(野望の男)將GP-02擊毀。

4.在SCENARIO.33「決戰，第2新東京市」戰鬥完結後選擇「リガ・ミリティアと接触し宇宙へ行く」。

5.在SCENARIO.47「所羅門之惡夢」(ソロモンの惡夢)將GP-02擊毀。

6.在SCENARIO.94「可變FORMATION」戰鬥後的對話中選擇「ラー・カイラム隊」。

7.在進入SCENARIO.97「所羅門的攻略戰」前選擇「マクロス強行突破作戦を採用する」。

8.在SCENARIO.97「所羅門的攻略戰」控制MACROSS到達所羅門。

鐵甲萬能俠POWER UP版
(マジンガーZパワーアップ版)

取得話數：



在完成SCENARIO.106「魔神帝皇」的戰鬥後便會得到。

取得方法：

1.在SCENARIO.94「可變FORMATION」戰鬥後選擇「ゴラオン隊」。

2.在SCENARIO.106「魔神帝皇」戰鬥中選擇「マジンガーZに乘る」。

帝皇萬能俠
(マジンカイザー)



取得話數(一)：

在完成SCENARIO.106(魔神皇帝)一版後便會取得。

取得方法：

1.在SCENARIO.94「可變FORMATION」戰鬥後的對話中選擇「ゴラオン隊」。

2.在SCENARIO.106「魔神皇帝」的戰鬥後選擇「マジンカいザーに乘る」。

取得話數(二)：

在SCENARIO.104「女王莉莉娜」(女王リリーナ)完結後會得到。

取得方法(二)：

1.在SCENARIO.94「可變FORMATION」的戰鬥後選擇「グラン・ガラン隊」。

取得話數(三)：

在SCENARIO.99「超越風暴」(駆け抜ける嵐)完結後便會得到。

取得方法(三)：

1.在SCENARIO.94「可變FORMATIOM」戰鬥後選擇「ラー・カイラム隊」。

波雷二世用卡碧尼
(キュベレイMK-II)



取得話數：



完成SCENARIO.110「自護之幻象」(ジオンの幻象)的戰鬥後得到。

取得方法：

1.在SCENARIO.76「再見、馬路士」的戰鬥對話中選擇「リーンホースJr.隊」。

2.在SCENARIO.78「波雷與亞古捷斯」(プルとアクシズと)用捷度說得波雷(成為同伴)。

3.在SCENARIO.94「可變FORMATION」的戰鬥完結後選擇「ラー・カイラム隊」。

4.在SCENARIO.96「震動」戰鬥中用波雷說得波雷二世。

5.在SCENARIO.96「震動」中再用捷度說得波雷二世。

6.在SCENARIO.110「自護之幻象」中以捷度將波雷二世擊倒。

FULL ARMOR ZZ高達
(フルアーマーZZガンダム)

取得話數：



在進入SCENARIO.114「戰士、再臨…」(戰士、再び)戰鬥前取得。

取得方法：

1.在SCENARIO.111「在天使之輪上」(天使の輪の上て)戰鬥後選擇「アクシスへ向かう」。

2.進入SCENARIO.114「戰士、再臨…」時的熟練度必須在42點以上。

度拉用R-GUN POWER
(R-GUNパワード)



取得話數：

完結SCENARIO.118「命運之矢」(運命の矢)的戰鬥後便會取得。

取得方法：

1.在SCENARIO.60「被隱藏的殺意」(隠された殺意)或SCENARIO.70「依古拉姆的真意」(イングラムの真意)中，用龍星(リュウセイ)向依古拉姆(イングラム)攻擊。

2. 在SCENARIO.60「被隱藏的殺意」(隠された殺意)或SCENARIO.70「依古拉姆的真意」(イングラムの真意)中，將依古拉姆擊毀。

3. 在SCENARIO.60「被隱藏的殺意」(隠された殺意)或SCENARIO.70「依古拉姆的真意」(イングラムの真意)中，用龍星向度拉攻擊。

4.在SCENARIO.64「帝國之女王」(帝國の女王)或SCENARIO.72「從木星來的逃亡者」(木星からの逃亡者)中，令龍星箕度拉進行戰鬥，但雙方都不能陣亡。

5.在SCENARIO.64「帝國女王」或SCENARIO.72「從木星來的逃亡者」中以龍星與度拉進行兩次戰鬥。

6.在SCENARIO.94「可變FORMATION」的戰鬥後選擇「ラー・カイラム隊」。

7.在SCENARIO.98「女子們的戰場」(女たちの場)用龍星與度拉戰鬥。

8.經SCENARIO.111「在天使之輪上」的戰鬥後選擇「アクシズへ向かう」。

9.在SCENARIO.113「CROSS TARGET」(クロス・ターゲット)中由龍星向度拉進行說得。

10.在SCENARIO.118「命運之矢」開始時熟練度要有55以上。







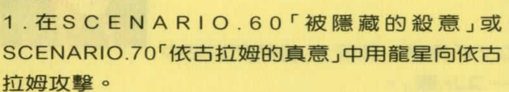
巴狄姆用R-GUN POWER (R-GUNパワード)

取得話數：

於SCENARIO.118「命運之矢」戰鬥前取得。



取得方法：



1.在SCENARIO.60「被隱藏的殺意」或SCENARIO.70「依古拉姆的真意」中用龍星向依古拉姆攻擊。

2.在SCENARIO.60「被隱藏的殺意」或SCENARIO.70「依古拉姆的真意」中用龍星將依古拉姆擊毀。

3.在SCENARIO.113「CROSS TARGET」中用龍星向度拉進行說得。

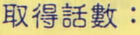
4.在SCENARIO.118「命運之矢」開始時熟練度必須有40點以上。

巨大版麥斯、米娜專用古多拉·洛 (クァドラン·ロー)





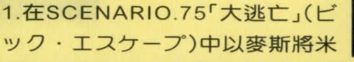
取得話數：



在SCENARIO.119「可有記起愛」(愛·おぼえていますか)戰鬥中登場。







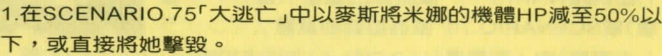
1.在SCENARIO.75「大逃亡」(ビック·エスケープ)中以麥斯將米娜機體的HP攻擊至50%以下或直接將她擊倒。

2.在SCENARIO.118「命運之矢」令麥斯與米娜發生戰鬥。

3.在SCENARIO.118「命運之矢」令麥斯與米娜發生戰鬥，但不能將她擊倒，要令她HP低於50%便會出現米娜追擊事件。

4.在SCENARIO.118「命運之矢」令米娜追擊事件發生。

VF-1J武裝化韋基利 (VF-1Jアーマードバルキリー)



取得話數：

在SCENARIO.118「命運之矢」戰鬥後取得。

取得方法(一)：

1.在SCENARIO.75「大逃亡」中以麥斯將米娜的機體HP減至50%以下，或直接將她擊毀。

2.在進入SCENARIO.118「命運之矢」的戰鬥前選擇「バルキリー隊を先行させる」。

3.在SCENARIO.118「命運之矢」用麥斯將米娜擊毀。

取得方法(二)：

1.在SCENARIO.75「大逃亡」中麥斯將米娜的機體HP減至50%以下，再將她擊倒。

2.在SCENARIO.118「命運之矢」以麥斯減去米娜發生戰鬥，但不能陣亡、同樣要令米娜的機體HP減至50%以下。

3.在完成SCENARIO.118「命運之矢」前熟練度必須有40以上。

麥斯專用VF-1J[S] (VF-1J[S])





取得話數：

在進入SCENARIO.118「命運之矢」戰鬥前。

取得方法：

1.令SCENARIO.118「命運之矢」戰鬥中出現麥斯與米娜的追擊事件。

米娜專用VF-1J[S] (VF-1J[S])

取得話數：

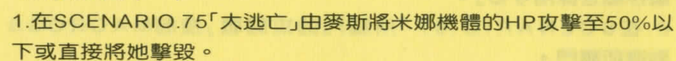
在進入SCENARIO.119「可有記起愛」的戰鬥前取得。

取得方法：

1.在SCENARIO.75「大逃亡」由麥斯將米娜機體的HP攻擊至50%以下或直接將她擊毀。

2.在SCENARIO.118「命運之矢」用麥斯將米娜擊毀。

迪斯多羅依·應仕達 (デストロイド·モンスター)



取得話數：

SCENARIO.118「命運之矢」完結後。

取得方法(一)：

1.在SCENARIO.75「大逃亡」由麥斯將米娜機體的HP攻擊至50%以下或直接將她擊毀。

2.在進入SCENARIO.118「命運之矢」的戰鬥前選擇「バルキリー隊を先行させる」。

3.在SCENARIO.118「命運之矢」用麥斯將米娜擊毀。

取得方法(二)：

1.在SCENARIO.75「大逃亡」由麥斯將米娜機體的HP攻擊至50%以下或直接將她擊毀。

2.在SCENARIO.118「命運之矢」以麥斯減去米娜發生戰鬥，但不能陣亡、同樣要令米娜的機體HP減至50%以下。

3.在完成SCENARIO.118「命運之矢」前熟練度必須有40以上。

多魯基斯III

取得話數：

在SCENARIO.122「KING OF DESTINY」(ギア·オブ·デスティニー)的戰鬥中登場。

取得方法：

1.在SCENARIO.20「有翼的高達」(翼を持ったガンダム)或SCENARIO.24「先見流星的少女」(少女が見た流星)選擇「ゼクスを肯定する」。

2.在SCENARIO.100「玻璃王國」(ガラスの王國)令米利奧當與希羅發生戰鬥。

3.在SCENARIO.115「勝者與敗者的祝福」(勝者と敗者に祝福を)用希羅將米利奧當擊毀。

VF-1J韋基利 (VF-1Jバルキリー)

取得話數：

在SCENARIO.66「奇跡之價值」(奇跡の價值)由一田輝駕駛登場。

取得方法：

1.在SCENARIO.55「瞬間、心、再一次」(瞬間、心、かさねて)或SCENARIO.56「精靈憑依」(精靈憑依)戰鬥後的對話中選擇「彈丸をEVAで受け止める」。



TEXT：隨風

GB/SLG
生產商：VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE
發售日：預定9月29日
售價：預定4200日圓
注目度：☆☆☆☆

牧場物語3 GB BOY MEET GIRL

繼續養豬餵雞放牛羊

第三彈出擊

《牧場物語》這作此一直在PS及GB上皆頗受歡迎，也許是因為其耐玩度高及自由度大吧？現在廠商決定於GBC上推出此系列的第三彈，玩法跟前兩集差不多，但追加了不少新的事件及功能，現在就為大家介紹吧！

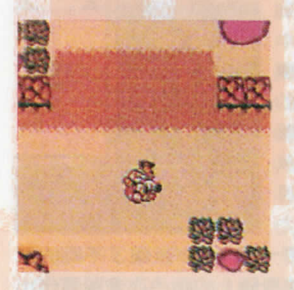


有男有女



今作一共有兩個主角可以選擇，一男一女，兩位主角的能力皆不同，例如遊戲剛開始時，女主角跟動物聊天的話牠們有可能成為玩者的寵物。而使用男主角的話，則會對清理牧場等工作較為擅長，可以加快整理的速度。至於選擇哪位角色，就看玩者如何取捨了。

主角介紹





男主角正是上集的主角，他是一個只要每天都有安定生活便能滿足的男子，因此便到小離島上開始其牧場生活。而女主角一開始便在小離島上出生，不過平常都會到都市上課，所以留在島上的時間並不多。本來一直過著平凡，可惜好景不常，當女主角畢業之時，經營牧場的父親不幸逝世，因此女主角便決定繼承其父的牧場。

如何經營？





本作的玩法沒有多大變動，玩者首先要清理好牧場的土地，種植一些簡單的農作物本賺取金錢。當有基本收入後便可購入一些家禽及家畜，以得到羊毛、牛奶等副物。到了一定時候便需要擴大牧場的範圍，以得到更多可耕種或放牧的地方。到最後，當然就是自豪地看著自己白手興建的牧場運作，成為超級牧場王啦！

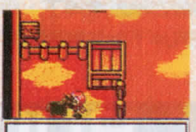
追加功能一覽





如果各位覺得前作太少寵物選擇的話，今作相信可以滿足各位的需求。因為今次一共有八種寵物之多可以飼養。另外，亦追加了結婚典禮這新功能，當然嘛！一生只得一次的盛典當然要大事慶祝。而農作物等物品的種類亦增加了不少，相信會令遊戲的耐玩度大增吧？

《牧場物語》變成賽馬GAME？



另一項有趣的新功能相信就是可以養馬了。此馬可是非一般的馬，玩者只需好像飼養牛羊般餵養牠，當牠長大後便可以參加賽馬比賽。如果可以在GI賽中勝出，就真是名利雙收了，嘿嘿。

工作不忘娛樂



在小離島附近其實有一條村莊，只要在離島上聯絡船家，就可以靠著乘船到達村莊。在村莊上除了有劇院等地方可以給予角色娛樂、休息一下之外，玩者亦可以跟當地的人聊聊天，交流一下。此外，當中更有一個水族館，玩者在遊戲中所釣的魚全都可以在水族館上觀賞。

祈福



當到了稻米收成的時期，玩者需要為稻米祈福才可以確保它們健康地成長，不然有可能會出現農作物荒廢的情況。雖然看上去好像很兒戲，但為了各位的農作物健康著想，還是乖乖的祈福吧！


GB/ACT
生產商：任天堂
發售日：預定8月23日
售價：預定4500日圓
注目度：☆☆☆☆

轉轉轉卡比

卡比轉上GBC

卡比是誰？

如果各位是任天堂的愛好者的話，相信一定不會對這隻可愛的生物－卡比感到陌生。因為它早於超任時代就已經登場，當時的作品名叫《星之卡比》。而數個月前超天堂把《星之卡比》移植到N64上，成為《星之卡比64》，令卡比熱潮再一次興起。現在任天堂又為《卡比》系列推出最新作，這就是現在為大家介紹的《轉轉轉卡比》了！

有趣的攻擊能力



雖然卡比的樣子很可愛，但其攻擊方法卻有點「毒」，就是要卡比先將敵人吸收，這樣卡比就可以使用該敵人的招式，真是「以其人之道還之其身」呢！另外，因為卡比可以在空中飛翔，所以他亦可以成為「空氣彈」來攻擊敵人，不過有一點要留意的是，敵人有可能藏在雲中等著你。

幸好有「中間出入口」



每完成一個階段後都會出現一個「中間出入口」，只要通過一次「中間出入口」，即使有什麼失誤，遊戲都會由該「中間出入口」再次開始，各位就可以放心探險，不用擔心需要由頭開始重玩啦！

除了卡比之外

於今作中除了卡比這位主角一定會登場之外，之前曾在《星之卡比64》出現的角色亦會登場。他們就是華魯特(ワドルディ)及DEDEDE大王(デデデ大王)。不過到底他們是敵還是友就暫時未能知道。


◆卡比


◆華魯特


◆DEDEDE大王


GB/PUZ
發售商：NAMCO
發售日：發售中
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆

MR DRILLER

掘地掘到天昏地暗

三種機種同日發售



之前曾為大家介紹過的街機名作《MR.DRILLER》終於推出了，而且更是於PS，DC和GBC三種機種同日推出，相信喜歡此作的朋友已經在家中不斷苦練，誓要做個地底之王了吧？現在就為大家介紹此作的小技巧。

看清去路才行動

此作的目的是要不斷向地底進發，可是並不是一個勁向下掘就能完成遊戲。玩者應先看清楚當消除了該組方塊後，四周的方塊是否會倒下壓在玩者身上呢？若玩者所消除的是左或右邊的方塊，這一點就更應留意了。吃空氣的時候亦一樣，有可能玩者一拿掉空氣後其上方的方塊就會掉下，必需十分小心。玩者要避過方塊有兩個方法，就是在其掉下前先離開或者直接把上方的方塊消掉便可。

方塊的組合



每當同顏色的方塊有二塊或以上，並緊貼在一起的話，就算是一組方塊。玩者只需消掉其中一塊，該組方塊就會全部消失。另一方面，當方塊向下掉時，若最底的一塊跟其左或右方的方塊同色的話，兩者就會貼在一起而停止掉下的動作。

缺氧



遊戲剛開始玩者會有100%的氧氣，但隨著時間的流逝，空氣會漸漸稀少，當然進入的深度越深缺氧的速度就會越快。此時便需找尋空氣，若一直找不到空氣的話，當氧氣低至只餘下數十%時顯示器就會變成紅色，再者主角就會因缺氧而死亡。

GB/ACT
生產商：CAPCOM
發售日：預定7月21日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆☆☆

ROCKMAN X GB

日日都帶ROCKMAN去街街

繼續ROCKMAN



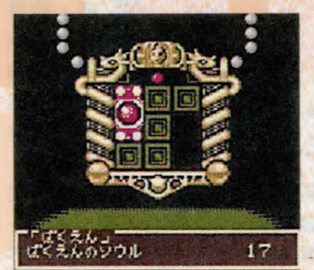
前幾期曾經為大家簡略介紹過的《ROCKMAN X GB》，現在又有新的資料了，今次將會為大家介紹一下遊戲背景及玩法等。由於此作已經差不多推出，相信往後沒什麼機會再為此作介紹，好，開始介紹！

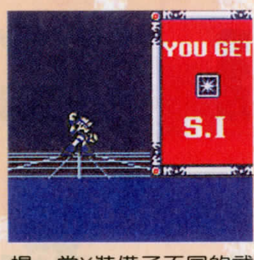
故事背景

當X的戰鬥勝利後，回到過去的世界，發現基地竟然受到不正常的破壞。基地的主電機被破壞，令到世界陷入一片混亂的慘況。一位名叫美迪(ミディ)的少年，請求X回來過去的世界，幫助他一同平復混亂。為了回復世界的和平，X回到過去，跟他的新同伴美迪一起展開新戰鬥。

打BOSS有「著數」

每當打敗一位BOSS之後，都可以得到一樣特殊武器，每樣武器都可以剋制其中一位BOSS，令各位戰鬥的時候更容易獲得勝利。當然各位是否能找出該BOSS的弱點再善加使用武器就靠各位努力了。順帶一提，當X裝備了不同的武器時，他身體上的顏色亦會跟著作出改變。







GB/RPG
發售商：ATLUS
發售日：預定2000年
售價：未定
注目度：☆☆☆☆

真·女神轉生DEVIL CHILDRED「赤之書」/「黑之書」

仲魔大研究

重點介紹

在之前《真・女神轉生》已經介紹過數次了，基本的遊戲玩法及遊戲內容亦已介紹過了。因此今次將為大家介紹一下，每一集《女神》皆會出現的，差不多已成為遊戲精髓之一的仲魔。

仲魔的加入



之前已經提過玩者可以對敵方的仲魔以說話的形式令它加入己方，不戰之勝，不過跟敵方仲魔交涉其實有個小要訣，就是派出去的仲魔若果跟對方同屬性的話，成功機會會增加，因為己方的仲魔清楚對方的性格，較易掌握對方的心理。

另外，當涉成功後對方會再次詢問是否要它加入，否按錯「否(いいえ)」的話就前功盡廢了！



仲魔的合體



仲魔間的合體總共有三種，每種也有一個法則，若雙方是相同的仲魔的話，就稱為「純血合體」，得出來的仲魔的體力及魔力皆會大增。而非相同的兩隻仲魔合體的話，則稱為「混血合體」，所得出的仲魔除了依照其種類有所不同之外，玩者選擇的仲魔先後次序亦是一個因素。最後是讓角色的惡魔跟其他仲魔合體，稱為「PARTNER合體」，得出來的結果是惡魔的能力值增加。



*畫面為開發中畫面



GB/RPG
發售商：MICRO CABIN
發售日：預定8月4日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆1/2

SOUL GETTER～放學後冒險RPG～

課餘「活動」

放學後去冒險

又一隻之前曾簡略介紹過的遊戲—《～放學後冒險RPG》，曾一度延期的此作，距離推出日期8月4日亦已經連一個月也不足了，相信不會再次延期吧？正因如此，現在為大家作一個比較詳細的介紹，讓大家先有一個心理準備吧！

放學唔回家四處玩的下處



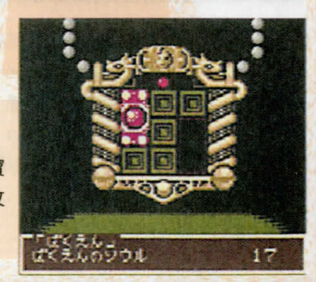
主角是一位小學四年生，他於某天放學後參加村上一個尋寶比賽。當其他參加者全都四出找尋寶物之時，突然一位女生出現在主角面前，告訴他「你有特殊的能力」，並且希望主角幫助她找出「闇王」的封印並將之解開，自此當主角放學後便四出探險開始其「找尋封印之旅」。

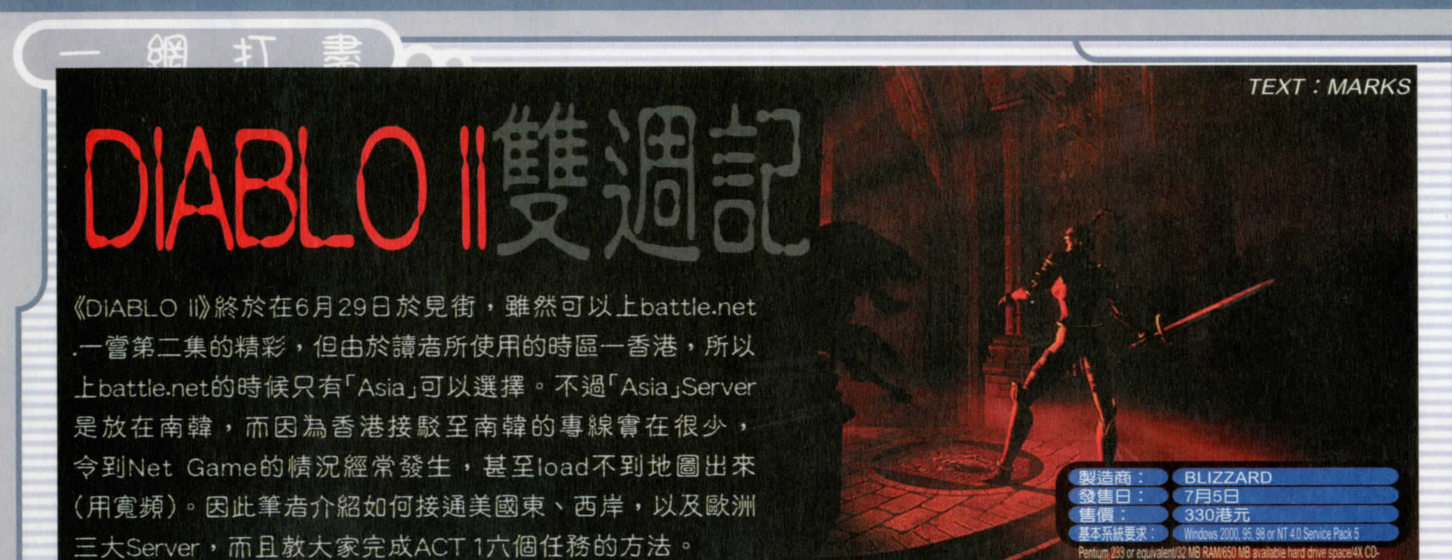


攻擊要領



戰鬥的時候大致上分為「通常攻擊」及「魔法攻擊」，另外當達成某個條件後亦可以使用「特殊攻擊」。當中，「魔法攻擊」的意思是召喚出怪物出來幫忙一起戰鬥，不過要使用魔法則要先得到該魔法的特殊寶石。而「特殊攻擊」又稱為「暴走攻擊」，當主角的能力「T」超過100後，連續按A擊三次就可以使用。





TEXT：MARKS

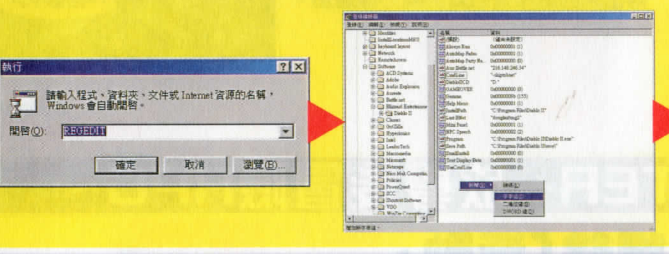
DIABLO II雙週記

《DIABLO II》終於在6月29日於見街，雖然可以上battle.net一嘗第二集的精彩，但由於讀者所使用的時區—香港，所以上battle.net的時候只有「Asia」可以選擇。不過「Asia」Server是放在南韓，而因為香港接駁至南韓的專線實在很少，令到Net Game的情況經常發生，甚至load不到地圖出來(用寬頻)。因此筆者介紹如何接通美國東、西岸，以及歐洲三大Server，而且教大家完成ACT 1六個任務的方法。

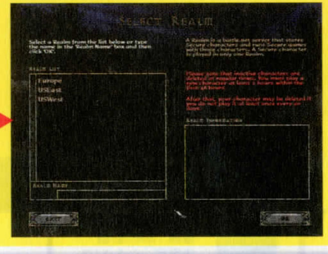
製造商：BLIZZARD
發售日：7月5日
售價：330港元
基本系統要求：Windows 2000, 95, 98 or NT 4.0 Service Pack 5
Pentium 233 or equivalent/32 MB RAM/650 MB available hard drive space/4X CD-ROM drive/28.8 Kbps or faster modem/support DirectX, Direct3D and the Glide API

打通美國Battle.net

1.首先在開始選擇「執行」，而且開啟「REGEDIT」檔案。
2.開啟「HKEY_CURRENT_USER」→「software」→「Blizzard Entertainment」→「Diablo II」
3.在右面的WINDOW按下滑鼠右鍵，新增一個名為「bnetip」的字串值檔案
4.在「bnetip」上按兩下，就可以輸入「uswest.battle.net」、「useast.battle.net」或「europe.battle.net」，而這個程序就算完成
5.最後只要「Create new game」，就會同時出現「USWEST」、「USEAST」、「EUROPE」三個Server選擇，但它們的SAVE並不是互通的，而「ASIA」則會不見了







Den of Evil



委託：Akara
地點：Blood Moor
完成條件：將Den of Evil內的所有怪物消滅
報酬：1點skill point



《Diablo II》的ACT 1會在Rogue Encampment村莊開始，玩者只要沿著連接Rogue Encampment的小路走，便可以很快找到「Den of Evil」的洞穴。任務內容只需要把洞穴內所有怪物消滅，而當殺剩五隻的時候，Akara會提醒玩者餘下隻數，令洞穴得到解放後便可回到村莊找Akara，她會送玩者1點skill point。雖然Den of Evil只得一層，但裡面會出現很多Fallen，而先殺Fallen Shaman是可以阻止它把死去的Fallen復活。



Sisters' Burial Grounds



委託：Kashya
地點：Burial Grounds
完成條件：消滅Blood Raven
報酬：請僱傭兵，Kashya會送一名傭兵給玩者



經過Cold Plains後，就可以抵達Burial Grounds，而她會在Monastery墓地中央出現。當聽到Blood Raven的聲音時，會表示她開始攻擊，而有一群Hungry Dead和Skeleton出現在她的周圍。她會不斷逃走，遠距離以火屬性的箭攻擊，以及召喚Hungry Dead或Skeleton，玩者需要拉開Hungry Dead群，追著Blood Raven來攻擊，而只要Blood Raven被殺死，就會化為多道電光令她附近的怪物消失。

The Search for Cain

委託：Akara

地點：Tristram

完成條件：到Tristram救回Deckard Cain

報酬：Cain免費鑑定Item、Akara的貨物價格變成8折



Akara委託的任務是拯救被困於Tristram(Diablo村莊)的Deckard Cain。拯救之前，玩者必須通過連接Stony Field的Underground Passage，到達Dark Wood尋找Tree of Inifuss，而取得Scroll of Inifuss後就可以回村莊找Akara翻譯裡面的文字。之後，玩者利用記載在Scroll of Inifuss上方法，順序打開Stony Field五支Cairn Stone，通往Tristram的轉送門就會開啟。不過要小心抵達的一刻便會有大量羊頭獸衝過來，最好之前先轉為擴散型攻擊，而Deckard Cain所身處的中央位置則會上集的Griswold出現。只要解開困著Cain的Cain's Gibbet，他就會利用Townportal自動回村。



The Forgotten Tower

委託：Stony Field的The Moldy Tome

地點：Forgotten Tower

完成條件：打倒Forgotten Tower的Countess

報酬：大量金錢



這個任務並不是由村莊的人委託的，其實在Stony Field就可找一本名為「The Moldy Tome」的書本上，會委託玩者到位於Black Marsh的Forgotten Tower，打倒殘酷的Countess。通過Dark Wood之後，就可以到達Black Marsh。在Forgotten Tower共有五層，而每層的面積都比較少，所以很快便可以到達最底層找到Countess。不過在進入Countess之前，可以到下方的兩側房間取得大量金錢。打Countess的時候，她會以Fire wall封著門口，而她身邊的數隻Dark Stalker可以引出房外，最後可以輕易將Countess打倒。



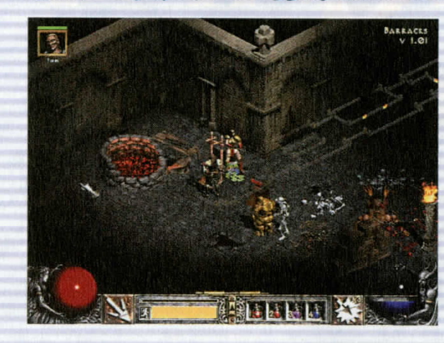
Tools of the Trade

委託：Charsi

地點：Monastery Gate

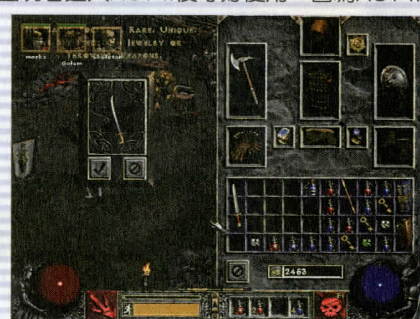
完成條件：將Horadric Malus交回Charsi

報酬：將普通Item變成Rare Item



今次任務是由鐵匠Charsi委託，到Monastery Gate找回Horadric Malus。

Monastery Gate是位於Black Marsh附近的Tamoe Highland上方。Horadric Malus是可以在Monastery Gate的第一層內找到，不過要小心當中的怪物會比外面高出一級。當找到鑄鐵爐時，亦表示Horadric Malus就在這裡。雖然將Horadric Malus交回Charsi，就可以將一件普通Item變成Rare Item，但筆者希望玩者進入ACT II後才好使用，因為ACT II內的武器會比ACT I高，而且最好找一些Superior Item。如果使用Staff、Scepter、Wand的話，小心不要使用有附加魔法效果的普通Item，因為變成Rare Item之後，會把已有的附加魔法刪除。



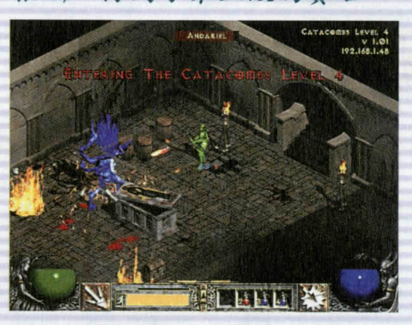
Sisters to the Slaughter

來源：Deckard Cain

地點：Catacombs

完成條件：將Catacombs內的Andariel's Lair

報酬：得到了第三級的寶石



ACT I最後一個任務是由Deckard Cain委託的，需要打倒Catacombs內的Andariel's Lair。抵達Catacombs之前，必須穿過Monastery Gate→Jail→Inner Cloister→Cathedral，最後才可以抵達Catacombs。Catacombs共有四層，而Andariel就在最底的第四層。在Catacombs Level 4的時候，玩者首先將第一個房間的怪物全數消滅，否則它們與Andariel聯手就會大大不妙。開啟第二房間的大門，應該先回村莊準備一切，而要裝備有防毒能力的防具，因為Andariel非常喜歡使用劇毒攻擊。不論埋身或遠距離，她都有辦法令玩者中毒，而且維持30秒之久(沒有裝備防毒Item)。將Andariel打倒之後，她遺下一至三顆寶石，甚至有第三級。回到Rogue Encampment後，Warriv便會帶玩者和Deckard Cain到Caravan East，進行第二章的故事。





軟硬事件簿

《Wizards and Warriors》遊戲畫面



Activision公司寄來幾張該公司即將推出的角色扮演遊戲《Wizards and Warriors》。畫面展現了數種玩家會在遊戲中遭遇的兇殘生物，包括有三頭蛇及巨大的砂怪。《Wizards and Warriors》將有極具深度的個人遊戲模式，預估約要花120個小時的遊戲時間才能完成個人模式。劇情簡單的說，就是要求玩家去找一把唯一可以打敗不朽的邪惡大帝Cet的寶劍。遊戲在視覺上展現了其3D繪圖引擎的能力。這款以陣營為基礎的第一人稱角色扮演遊戲的進行方式，則是回歸到這類遊戲的傳統方式。遊戲中有十個不同的種族，分成五個類似的族群。例如人類和侏儒；還有五個生性殘暴的種族，如蜥蜴人和虎人等等。《Wizards and Warriors》預計在今年秋天發行。(IKI)







《Clue!2: City of Darkness》遊戲介紹

《Clue!2: City of Darkness》是一款模擬遊戲，將可以讓玩家們嘗到最大犯罪極限的滋味。玩家一開始將扮演一個初學的竊賊，並立志成為當地最有名的「罪犯」。不過這種小壞事並沒辦法扭曲這小偷的名譽——所以玩家必須要找個方法犯下最受人注目以及最優雅的竊案，而讓自己能夠聲名狼藉。這款遊戲是要讓自己在壞蛋中能夠越來越惡名昭彰。唯有正確的門路以及成功的竊案才能增進你的技能。別忘了為你的竊案作事先準備、刺探情報、與召募幫派成員，因為沒有夥扮是沒辦法執行一個像樣的竊案。此遊戲將由THQ發行，並排訂於2000年第3季發售。(IKI)

遊戲外裝盒將走向縮小化

互動娛樂銷售商協會(IMEA，The Interactive Entertainment Merchants Association)，建議遊戲的外包裝盒應該採與和DVD或CD相同大小的包裝，以節省貨架上的空間來展示更多的遊戲。互動娛樂銷售商協會已經宣佈，將盡力說服遊戲出版業者與經銷商同意上述的建議，一同推動遊戲外包裝的縮小化與外型的精簡化。如此一來不僅可以減少一些外型奇特的包裝盒的出現，還可以節省所佔貨架的空間。同時，這也許也可以改善零售業者習慣把較小的出版品下架的陋習。(IKI)

Nvidia 發售經濟型 3D 晶片

Nvidia公佈了GeForce2 MX，也就是應對主流市場的產品。在GeForce2 GTS現身兩個月後，Nvidia今天宣佈了對應主流以及商業用的繪圖晶片。GeForce2 MX將有著去年明星產品GeForce 256 SDR的效能，而售價只有美金$120元。以處理效能來講，MX擁有大部分GeForce2 GTS的新世代科技。175MHz的處理器有兩道pixel pipelines(GTS有四道)，都有雙重貼圖功能。這將使晶片擁有7億圖素的貼圖處理能力，剛剛好介於GeForce 256(4億8千萬圖素)和GeForce2 GTS(16億圖素)。(IKI)

Pentium 4 首次露面

Intel下一代的CPU，也就是原先代號為Willamette的那一型，現在公司已經正式宣布它的名字為Pentium 4。Intel宣布他們即將推出的微處理器，之前稱為Willamette的CPU，已經正式命名為Pentium 4，將會在今年秋天推出。Intel的家用處理器內核心架構自從Petium Pro做了革新後，逐漸影響到後來的Pentium II，但是這次Pentium 4將會有重大的改變。管線的長度將會改為兩倍長，這將有助於處理器的運作頻率快速增加。Pentium 4的運作速率預計將會由1.4GHz到2GHz。(IKI)

視窗遊戲開發研討會

微軟的DirectX API是世界上大多數著名遊戲的背後推手，而在6月26日至28日微軟在英國倫敦所舉辦的『視窗遊戲開發研討會』(Windows Games Development Conference，WGDC)上，對某些特別被挑選出的遊戲設計師，發表最新的DirectX 8。英國GameSpot已在現場轉播，帶給所有讀者有關該處的最新消息，讓您可以知道有關遊戲程式設計方面的最新資訊，以及PC與X-Box遊戲界的未來。(IKI)

東芝推出高容量 DVD-RAM

本週一東芝公司(Toshiba)推出了第二代DVD-RAM，SD-W2002。比起第一代的單面2.6GB，雙面5.2GB的容量，第二代更提升到了單面4.7GB，雙面9.4GB的高容量。這款可抹寫DVD可儲存四十萬筆文件或四千七百張全彩的圖片，並且可以保存三十年東芝的DVD-RAM售價未定，但預計每MB的儲存成本為0.005元美金。東芝是繼上個月松下電器發表第二代DVD-RAM後，做了以上的宣布。兩家公司的產品都預計在七月上市。(IKI)

新的《機甲爭霸戰 4》遊戲畫面

本刊已經得到了玩家們在上週幫忙命名的兩台機器之遊戲畫面。在上個星期，微軟帶給玩者一個機會來為即將在《MechWarrior 4: Vengeance》(《機甲爭霸戰4》)中被介紹到的七個新的機械中間選擇兩個名字。兩台被選出的名字分別是「Chimera」，一部四十噸重的機器，以及「Thanatos」，一部具有重量級噸位的七十五噸龐然大物。



即使微軟早就已經勾勒出遊戲的概念並且發表，遊戲中的畫面還是令人難以捉摸——直到今天。

伴隨著這篇報導所呈獻給讀者的是「Chimera」與「Thanatos」所第一次發表的遊戲畫面，兩者都會在今年稍晚，《MechWarrior 4》發表的時候可以供玩家進行遊戲。除了這兩部機器之外，微軟與FASA也將會為這款遊戲加入五款玩家在BattleTech這個宇宙中，從未見到過，較為笨重的戰鬥用機器。我們將會在這款遊戲接近發行的日期時，為您帶來更多的相關消息。(IKI)



TEXT：IKI

整個靚靚WALLPAPER‧‧‧‧

幫你部腦粉飾！



眾多位讀者，今期便是《遊戲誌》的改革號，同時「網上起步點」亦會以全新形象示人！正因如此，從今期起「網上起步點」便會正式易名為「一網打盡」（←記住喇），目的同樣為大家介紹各種不同類型的網頁，以後各位也請多多支持呀！（←明賣廣告）言歸正傳，相信各位讀者也會為家中的電腦裝上一個靚靚的WALLPAPER，令到死氿氿的電腦添上一份活潑的生氣。就個人而言，始終對於動／漫畫相關的WALLPAPER有一份偏愛（←其中對VEDIO GAME的WALLPAPER更偏愛！），故今次筆者將會刊登多個可下載動／漫畫WALLPAPER的相關網站，希望眾多位讀者也會喜歡。



AB 動漫畫館

http://home.pchome.com.tw/young/ab0829/

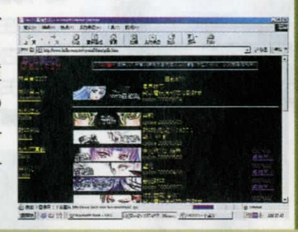
在這個網頁內，其中內容是以介紹動漫畫為主，基本上，這是一個「乜都有」的網頁。當中包含介紹含動漫畫相關新聞、圖片及音樂下載。在眾多WALLPAPER中以《青澀寶貝》（即《Sentimental Graffiti》）的圖片最正，是《SG》FANS一個不可錯過的網頁。留意這是一個中文網頁。



Devil`s 黑暗封印

http://www.hello.com.tw/~yuan9/

在這個網頁內，其中內容是以介紹動漫畫為主，當中網頁的內容包括介紹動漫畫、電玩人物及自創角色之CG作品展示。「GELLERY」內的圖片有不俗質素，當中更有不少是VEDIO GAME的WALLPAPER，是一個不可多得的網頁。留意這是一個中文網頁。



漫畫城

http://chinese.comicity.com/

在這個網頁內，其中內容是以介紹漫畫為主。這是個內容包羅萬有的網頁，內容包含香港、日本及外國最的漫畫介紹、畫廊、桌面佈及螢幕保護。「GELLERY」內的圖片包括《天下》、《I's》及《GTO》等，絕對有一看的價值，留意這是一個中文網頁。



動畫圖片庫

http://ivan30.uhome.net/index-01.htm

在這個網頁內，其中內容是以下載動畫相關的WALLPAPER為主。這個網頁的內容包含了《超時空要塞》、《我的愛神》和《新世紀福音戰士》等圖片。當中以《SAKURA大戰》的圖片最正，是《SAKURA》FANS一個必上的網頁。留意這是一個中文網頁。



Endless Waltz

http://listen.to/E_Waltz/



在這個網頁內，其中內容是以介紹《WING GUNDAM～Endless Waltz》為主。而這個網頁的內容，則包含了包含故事內容、圖片、及其他有關高達、人物的資料。對《WING GUNDAM》的FANS來說，是《WING GUNDAM》FANS一個必上的網頁。留意這是一個中文網頁。

Animation Wallpaper

ftp://ftp.sunet.se/pub/tv+movies/anime-manga/sorted/

這個網頁的名字是筆者自己作的，為必上網之一。網頁只須依照作品的英文名稱Click進相應Folder（如《幽遊白書》＝YuYuHakusho），便可在Image內Download Wallpaper、在Sound處Download Music等，其中某些File是以Zip形式儲存。留意這是一個「日文」網頁。



腦人谷

BY隨風

風色幻想~露卡的魔獸教室

生產商：	弘煜科技
發行商：	智冠科技
發售日：	預定2000年夏季
遊戲類型：	RPG





售貨員的小插曲

是配角也是主角－

今集的主角十分特別，雖然她在《風色幻想》中擔任著一個很重要的角色，但卻跟結局沒有關係。她跟主角一行人常常都有機會碰面，卻永遠像個陌路人。沒辦法，她只是魔獸屋中販賣、培育魔獸的一個小女孩，既不會舞刀弄劍，亦對魔法沒什麼研究，可是她可愛的樣貌卻又深深刻在玩者腦上。幸好，現出推出一隻由她做主角的外傳遊戲，她－就是露卡了。

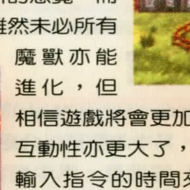
不信邪－



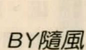
今集的故事發生於二年前，女主角露卡生長的緞帶鎮。緞帶鎮原本只是一個寧靜的小鎮，但因為冒險者公會總會設立於這裡的原因，令小鎮慢慢開始興盛起來。在小鎮的一個角落裡，有一間唯一還是靜悄悄的商鋪，這間名為「海鷗亭」的旅館有著一百多年的歷史，只可惜在這一百多年間，不論經歷了多少風雨，它都處於虧蝕狀態。在其結業後，下一位業主把這間老房子裝飾得十分可愛，而這間店鋪的名字則改為－「露卡的魔獸屋」。



有什麼新功能？－



在《風色幻想》最吸引人的相信就是那些可愛的魔獸了，在今集中除了會追加不少新的魔獸之外，舊的亦會重新製作，以令到各位有耳目一新的感覺。而且更加入了進化的功能，雖然未必所有魔獸亦能進化，但相信遊戲將會更加耐玩。而戰鬥方面的互動性亦更大了，例如有機會可以靠著輸入指令的時間來使出必殺技或連續技，而被攻擊時本來為隨機的「反攻擊」、「防禦」等功能，現在亦可由玩者親自設定。



BY隨風



生產商：	詮積資訊
發行商：	未定
發售日：	預定2000年8月
遊戲類型：	SLG



體驗三國英雄的故事

兩個模式任君選－

遊戲中分為兩個模式，首先是「統一世界模式」，此模式跟一般的戰略遊戲差不多，都是隨玩者的喜好來選擇一個君主，攻佔所有敵方的領地以達成統一天下的弘願。在此模式中，玩者除了要管理好自己的國家，防止外憂內患之外，亦需好好培育武將。皆因每位武將都有其經驗值，當他們的經驗值提升到某個地步後，就可以靠著受勳儀式來提升等級及能力，更甚者還可以得到金星勳爵，被提升為成為超級武將。

三國鼎立辛酸史－



KOEI廠推出的《三國誌》一直是戰略遊戲迷的「恩物」，其玩法成為往後的戰略遊戲的典範。雖然不少遊戲也帶有「抄考」成份，可是亦有些不斷追求更高境界的遊戲。就像今次所介紹的《三國霸業》，玩過此作之後，相信各位有可能會對三國的人物有一個新的看法。





以不同角度看世界－

而另一個模式則是「自傳模式」，玩者可以選擇使用劉備、曹操或孫權來進行遊戲。每位人物都會出現不同的戰役，好像劉備就有桃園結義等12個MISSION，玩者可以由這些事件中更加了解他們，而未接觸過此歷史事件的玩者亦可從中學習。此模式的好處是可以角色的角度來體會其處事方法，各位有可能會藉此發現到曹操重情重義一面，又或是了解到劉備的優雅是帶著孔明、關羽等人的色彩，因為如果沒有這一班好友，劉備也許也是暴君一名。



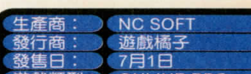


BY隨風

天堂

網路遊戲

實現你平常不敢做的事



上天堂還是下地獄？－

隨著網絡的發展，提供千人同共連線遊玩的遊戲不斷推出，由剛開始只有RPG到現在連大富翁也不算新鮮事。到底現在才推出「ONLINE GAME」算是追潮流還是落後？最大的問題是，到底網路遊戲最大可以發展到什麼地步？現在來看看今次介紹的《天堂》會不會有什麼新突破吧！

生產商：	NC SOFT
發行商：	遊戲橘子
發售日：	7月1日
遊戲類型：	ONLINE RPG



又一ONLINE新作

ONLINE遊戲的故事背景？－

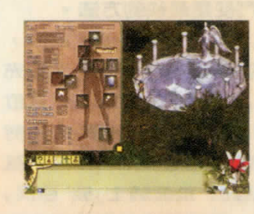
ONLINE遊戲除了因提供多人共同連線而受歡迎之外，其自由度大亦是另一個引人的因素。因為一般遊戲無論如何耐玩都終有一個結局，不過ONLINE遊戲卻有著無盡的發展－只要廠商不斷更新的話。可是，自由度大並不代表它沒有遊戲背景，就像今作的舞台發展於歐美國家的中古時代，即是封建制的年代，玩者可以效忠某位領主，為他清理門戶，而他則給予你能力，各取所需。



扮演別人？扮演自己？－

遊戲中暫時有公王/王子、騎士、精靈等職業供玩者選擇，往後當然還會陸續增加。每種職業的技能及權力皆不同，亦分為男及女性，性別也將是影響其屬性發展的重要因素。玩者可以在這兒扮演一個虛構角色，亦可以把自己代入其中。當然，別忘了這是一隻ONLINE GAME，除了玩者之外還會有各式各樣的人物存在，如果打得累了，不妨到遊戲所設的聊天室輕鬆一下吧！由於介面已經完全中文化，而遊戲中亦會自動轉變語言(例如簡體轉繁體)，各位不需擔心言語不通的問題。





BY隨風

玩遊戲遊中國

敦煌

生產商：	新瑞獅
發行商：	未定
發售日：	預定2000年7月
遊戲類型：	RPG

古色古香－

中國的文化永遠都給人一種神秘的感覺，而中國中，又以長城、絲綢之路等地最為著名，而敦煌這個地方，亦是非去不可的。在滿天的飛沙下，覆蓋著的是珍貴的歷史古蹟，還有一段段，不為人知的故事…

找尋真愛－

很耐之前，蚩尤被黃帝打敗並封印於敦煌。可是，蚩尤並沒有因此而受到教訓，反而一直伺機重生。終於在北宋時讓它找到願意接受其邪惡力量的黨項族，蚩尤幫助黨項族在絲綢之路急速崛起。另一方面，由主角所扮演的角色，承受了黃帝靈魂的人因為夢中神秘的聲音呼喚著，「永恆的真愛…請不要遺棄我…」，力量受到召喚而慢慢甦醒過來。

不再孤獨－

在遊戲中玩者需一次過操縱共十二名的傭兵同時行動，因為每個傭兵的技能皆不同，在戰場上他們可以互相幫助，簡單來說即使要好好運用他們的技能來完成遊戲。既然他們每人都有強勁的必殺技，當然亦會有致命的弱點啦！例如忍者擅長以暗器來攻擊別人，但也許是太著重於耍小手段，因此令體力方面比較差，很容易就送命。

氣氛十足－

而場景方面廠商可是下足十成功夫，因為其場景足足橫跨了整個絲絨之路，不論是青山綠水、還是黃沙紛飛的場面也做得活靈活現。再加上以琵琶、羌笛等西域民族樂器所演奏的歌曲，及不同的效果音，令玩者可更加投入遊戲當中，好像真的身處漫天風沙的大漠中。





TEXT：IKI

新天使帝國

發行商：	大宇資訊
發售日：	2000年8月5日
遊戲類型：	RPG
系統需求：	WIN95/98

更新資料公佈！

上至女帝、下至士兵全是漂亮美女的《新天使帝國》即將全新亮相了。在《新天使帝國》中，一眼望去皆是女性。這些人物雖然為了國家、民族作戰，必須穿著甲冑作戰，但在堅毅的外表下，仍有女人特有的嫵媚，面部線條細膩地讓人不禁想對這些漂亮美眉們，多些疼惜與呵護。以全3D製作形式展現的《新天使帝國》，在視覺上可真會讓玩家們過足了癮，無論是人物造型的全新表現，連場景、戰鬥畫面、過場動畫等簡直無懈可擊，玩家可由任意角度觀賞其中的精彩畫面。

自由轉職系統



《新天使帝國》另一特色，便是自由的轉職系統。豐富的兵種職業，隨玩家喜好轉變，有更多的組合運用。帝國中的權力與階級地位律定地相當明確，每個人在其一生當中，皆有可能經歷一個到數個不等的職業。想要提昇自己的階級，不外乎是經驗值的提昇，而戰鬥便是最快的方法。

一旦能力增強到某一程度，便可依個人喜好或專長，轉變職業，並向該職的最高階邁進。但要注意兵種間的相剋要素，玩家一定要充分了解各種職業的能力，像「工兵」的「造橋」特技，可以讓非飛行單位得以過河；「弓兵」的「射擊」能力對付騎兵類的兵種是非常好用的，試想一隻超強的「飛龍騎士」被「弓兵」一箭射落，是不是非常有快感呢？還有其他強大的魔法，這些都是克敵致勝的關鍵！



地形效果



地形效果也是重要的影響因素，像「城樓」能夠提供較多的防禦力，但卻很難爬上去；而「泥地」移動困難又容易受挨打喔！相信只要好好利用地形效果，就能彌補本身能力的不足，進而反敗為勝！

魔法



魔法在愛斯嘉大陸上被分成兩大類，一是「恢復類」，就是將精神力轉化成能量，增加自己或同伴體力。以及提升戰鬥意志的法術。另一類是「攻擊類」，也就是將精神力量實體化，藉以攻擊敵人的法術。

地形效果

地形效果也是重要的影響因素，像「城樓」能夠提供較多的防禦力，但卻很難爬上去；而「泥地」移動困難又容易受挨打喔！相信只要好好利用地形效果，就能彌補本身能力的不足，進而反敗為勝！

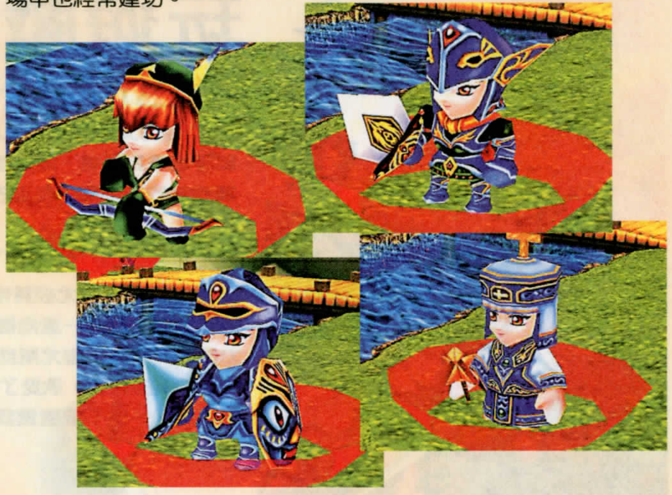
兵種大剖析



士兵：瓦爾克麗所有的平民，只要年紀一過十五歲，便有權利加入軍隊，再經過若干次考試和一段時間的訓練後，始成為正式的軍人。雖然是從最基本的士兵做起，但爾後可經由戰鬥來累積經驗，促使能力增強到某個階段，再依自己的喜好或專長，轉變職業成為以下六大系，甚至增加能力及技能。

戰士系：攻擊力與防禦力皆優於一般兵種，但為了加強其近距離作戰的威力，而裝備了重型武器及甲冑。因此，戰士憑著手中優良的武器和防具，一躍而成為戰場上的攻擊主力，主控全局。惟移動能力不佳是所有戰士共同的弱點。

弓箭系：狩獵一直是愛斯嘉大陸的人民極為重要的食物來源之一，通常狩獵所使用的工具便是弓弩。長久以來，射箭能力強的人，在村莊裡就能受到人民推崇。而各村莊間也經常舉行射箭比賽，讓一般人能夠一展所長。而軍隊也經常利用比賽的機會，網羅這些人才，因此軍隊中的弓兵素質均非常高，且在戰場中也經常建功。



魔獸



另外，在拉那洛境內，居住著被人稱為「魔獸」的種族，牠們有些則擁有飛行能力，並有著極高的防禦力，但甚少與人類接觸。還有一種名為「魔獸戰士」的生物，牠們的智慧較人類為低，也是懂得自我鍛練，能夠不斷的提昇自己的能力，而這二種都是屬於敵方。

TEXT：IKI

Metal Fatigue

發行商：	TalonSoft
發售日：	予定2000年
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

激爆裝甲

隨著《Metal Fatigue》(《激爆裝甲》)即將在北美上市，我們為各位帶來了關於這款即時戰略遊戲的畫面及印象。現在已經確認北美版的《Metal Fatigue》將由TalonSoft發行，本刊在網上看過了這款以未來背景的即時戰略遊戲。《Metal Fatigue》與其它即時戰略最大的不同，就是玩家操控的是大型的機械人。



機械人的組合

雖然遊戲中沒有太多坦克以及空中支援部隊，遊戲的戰鬥機械人卻是遊戲的最大賣點。機械人的組合——零件包括了手臂、腿部、以及身體等等——讓遊戲的內容多了很多變化，例如大型機械人可以用切割型的武器，把其他機械人的手臂切下，之後回收並且加以研究科技等等。遊戲中有三個勢力，RimTech、MilAgro、以及Neuropa企業，都擁有不同風格的戰鬥機械人，因此回收對方零件的方式，能夠達到以毒攻毒的效果。



戰鬥場景

另一個創新的東西，則是遊戲將包含三個戰鬥的場景：地表、軌道、以及地底的戰略都需要同時靠玩家控制。這項特點將會平衡攻擊性機械人以及支援性部隊的平衡度，因為大型機械人多半在地表行動，噴射巡邏機則是在空中警戒，小型部隊則可通過地底隧道快速移動。遊戲的介面能適時警告玩家各個場景的危機，雖然多了一層場景將增加玩家的負擔，但這樣帶來的遊戲變化將是前所未有的。

基地設定

對於不習慣建築工廠並且升級部隊的玩家，《Metal Fatigue》也提供的一個不同的模式：預設的基地設定。玩家將擁有一定數量的資源，並且在遊戲正式開始前快速的建立起建築以及部隊。這個模式在單人及多人模式中皆可使用，預先建築的基地雖然可能造成快攻的問題，但是也是增加遊戲速度的一種方式。等遊戲正式發行後，本刊將為各位玩家帶來更深入的報導。

TEXT：IKI

Throne of Darkness

發行商：	Click Entertainment
發售日：	予定2000年
遊戲類型：	RPG
系統需求：	WIN95/98

充滿日本封建時代特色的RPG！

不知大家對日本封建時代的認識有多少？以下，本刊將為玩者呈上一款即將推出，並且將場景設定在日本封建時代的動作角色扮演遊戲《Throne of Darkness》，希望各位喜歡。

遊戲特色

Click Entertainment，這個位在加州舊金山的公司，在日前向美國Gamespot展示了即將要推出的一款動作角色扮演遊戲：《Throne of Darkness》。這款遊戲將場景設定在中世紀的日本。在這款遊戲中，玩者扮演了一位流浪的日本武士「ronin」，而玩者的目標就是攻入這個已經殺了、並且毀滅了您諸侯地位的具魔力的軍閥中。

各色各樣的怪物

《Throne of Darkness》是一部看起來非常類似《Diablo》(《暗黑破壞神》)的2D遊戲，如果告訴玩者《Throne of Darkness》中的主要小組成員來自Blizzard的《Diablo》製作小組，相信並不會令玩者太過驚訝才對。當然，這兩款遊戲的最主要差別就是它被設定成日本的場景與角色。玩者將可以領導一個團隊的角色，但顯然地，玩者在同一個時間只能夠操縱一個角色。在試玩版本中同隊的是以一個魔法師與一名戰士所組成。遊戲中的環境看起來已經做了相當適當的安排，有可以滑動的紙門、粉刷得相當漂亮的牆壁、地板上的塌塌米草席等等。遊戲中的怪物融合了幻想中的生物、不死系的怪物、或者是有魔力的日本士兵或魔法師。我們在遊戲中看到一些魔龜、搖搖晃晃的不死系怪物、以及一些骷髏弓箭手。



華麗的魔法效果

在這一款個試玩版中，我們也看到了一些魔法的施展效果，像是施展連續的閃電攻擊來電死螢幕中所有的敵人、施展火球攻擊來畫面中的所有敵人吸入這個火焰噴泉中。《Throne of Darkness》原先是要由Acclaim所發行，直到他們放棄了它。Sierra接著便接手了這一款遊戲，並且在現在成為了它的發行商。《Throne of Darkness》預計將會在今年稍晚發行。



TEXT：IKI

SEGA ARCHIVES from USA

發行商：	SEGA
發售日：	予定2000年
遊戲類型：	ETC
系統需求：	WIN95/98

Sega名作重現江湖！

90年代席捲全美的16位元主機Genesis，也就是日本MEGA DRIVE的同型機，現在要將以往評價很高的名作遊戲一一再度發售。這次SEGA將名作以PC版重新發行，並且定名為《SEGA ARCHIVES from USA》。



遊戲內容

這次先介紹本系列作第一炮所收錄遊戲的內容。《Altered Beast》是《獸王記》的英文名字，從大型電玩上移植到家用遊樂器上，是一款玩家要運用野獸的力量與人類的智慧來破關斬將的動作遊戲。遊戲中取得靈魂球後，可以變身為狼人、龍人、熊人等姿態，在當時系統上是非常有創意的。

《The Super Shinobi》即是《超級忍》，也是由大型電玩上移植過來的忍者動作遊戲。富變化的舞台結構及許多有個性的敵人角色，加上動聽的BGM即可調整難易度，使得該遊戲在海外大受歡迎。

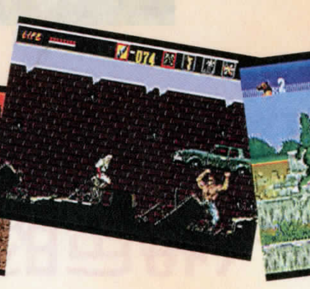
《Out Run》、《戰斧》(《Golden Axe》)、《Columns》等三作品名字與日本名相同，有印象的人應該很多才對。這些遊戲各在賽車、動作、解迷等類型的遊戲中佔有一定的地位。《Vectorman》是獨自在海外發售的原創遊戲。95年末發售時，曾創下五十萬套的銷售紀錄。該遊戲類型為橫向捲軸的動作遊戲，其後也推出了續集。此外《音速鼠》(《Sonic》)、《夢幻之星》(《Phantasy Star》)在日本大受歡迎的系列遊戲，本合輯也有收錄。其中收錄了《音速鼠彈子台》(《Sonic Spinball》)、《夢幻之星2》(《Phantasy Star2》)這兩款較出色的遊戲。



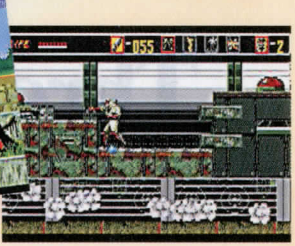
SEGA FANS必備

這些作品合起來總值也不菲(話哂經典GAME嘛！)，從以往的SEGA狂熱者，及上班休息時間輕鬆玩樂的上班族，到現在沒接觸過16位元主機的新世代玩家們，這樣便宜的遊戲，可以讓大家重新回味過去SEGA的光榮時代。









腦人谷

TEXT：IKI

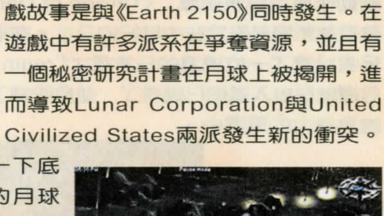
Moon Project 月亮計劃？

發行商：	TopWare
發售日：	予定2000年
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

TopWare宣布一款採用《Earth 2150》遊戲引擎的新遊戲。各位可以看一下新的月球戰場的遊戲畫面。最近新發售的即時戰略遊戲《Earth 2150》的德國遊戲開發小組，已宣布一款預定於今年發售的新遊戲。這款遊戲名稱為《Moon Project》，此款遊戲將採先進的《Earth 2150》遊戲引擎，此引擎所製作出的3D環境相當優異。另外兩款遊戲，《World War III》與《Earth 3》將使用此遊戲的改良版本。

遊戲特色

《Moon Project》將有不同於其他遊戲之新的環境、戰鬥單位、建築物。遊戲故事是與《Earth 2150》同時發生。在遊戲中有許多派系在爭奪資源，並且有一個秘密研究計畫在月球上被揭開，進而導致Lunar Corporation與United Civilized States兩派發生新的衝突。



各位可以看一下底下關於這新的月球環境之遊戲畫面。《Earth 2150》的美國發行商Mattel Interactive，還未確認是否取得這款遊戲系列。







TEXT：IKI

發行商：	Activision
發售日：	予定2000年
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

Civilization：Call to Power 2

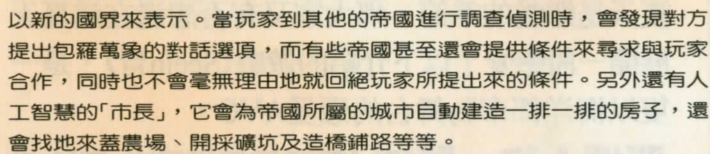
再一次的權傾天下！

Activision最近讓大家得以一窺去年該公司的巨作《Civilization：Call to Power》(《文明之權傾天下》)的續集。這幾張遊戲畫面顯示了該遊戲總體的2D環境與單元，已經提昇到更高的解析度，描繪得更仔細了。而遊戲整體的改變則是在遊戲進行方式的改變。外交、都市開發擴張、以及隨著遊戲進行的工藝技術發展都已經重新改良，可以提供給玩家更具深度更具直覺性的戰略遊戲體驗。



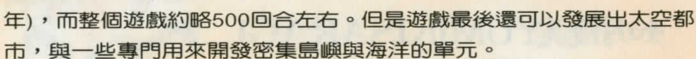
遊戲特色

某些改良的部分使得遊戲看起來和去年另一個回合制的巨作《Alpha Centauri》(《阿爾發新世紀》)有點雷同。現在帝國可以以不同的影響力來對於週遭鄰近的城市造成影響，其結是以新的國界來表示。當玩家到其他的帝國進行調查偵測時，會發現對方提出包羅萬象的對話選項，而有些帝國甚至還會提供條件來尋求與玩家合作，同時也不會毫無理由地就回絕玩家所提出來的條件。另外還有人工智慧的「市長」，它會為帝國所屬的城市自動建造一排一排的房子，還會找地來蓋農場、開採礦坑及造橋鋪路等等。



工藝技術

總體來看，遊戲中的工藝技術發展在《Civilization：Call to Power 2》中倒是沒有太多的改進，因為這款遊戲的時空背景大約只有歷經七十個世紀(從紀元前4000年到西元2300年)，而整個遊戲約略500回合左右。但是遊戲最後還可以發展出太空都市，與一些專門用來開發密集島嶼與海洋的單元。





改良的交易機制

其他改良的地方則與《Civilization：Call to Power》這一系列中特有的創新機能息息相關。遊戲中交易的機制，已經會將遊戲世界中缺乏哪一種特定的貨物納入考慮的範圍，而且交易的介面，也不再把對內與對外的貿易活動加以分開。在非正規戰鬥單元方面，如在戰時蓄意壞環境資源生態的人(ecoterrorist)、奴隸、及律師這些在第一集中造成玩家們莫大困擾的單元，在續集中依然存在。只是這些非正規的戰鬥單元現在已經可以自動認出對方。這意謂著玩家已經不需要經歷一層又一層的技術研發，只需偵測或反擊這些來自敵方的麻煩威脅。



資源的開採

另外值得一提的是，城市對市郊的資源開採的影響會隨著城市的擴大而擴大。這是說，當玩家的都市發展得越成熟時，會有擁有更多的貨物交易與更多的資源。而領土的擴張，也不僅僅是朝四面八方的依圓形的形狀擴散開來，可以變形來容納其他的城市，變成一個連續的城市鏈，如此一來便可以確保重要的資源不虞匱乏。《Civilization：Call to Power 2》預計在今年耶誕節假期時推出。



TEXT：IKI

發行商：	Activision
發售日：	予定2000年
遊戲類型：	SPT
系統需求：	WIN95/98

Tony Hawk's Pro Skater 2

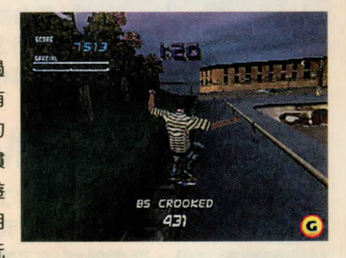
有趣的滑版遊戲續篇

Activision最近向大家展示了電腦版的《Tony Hawk》(《滑版續集》)。就像這款遊戲的家用主機版本，電腦版的《Tony Hawk's Pro Skater 2》也將提供一個有趣的遊戲。

更加細緻的畫質

雖然電腦玩家們錯過了第一代的《Tony Hawk》，Activision希望這款遊戲的成功，再加上新的要素，將使電腦玩家對這款遊戲感到興奮。配上用電腦3D加速卡作出的肌肉伸縮動作，電腦版的《Tony Hawk's Pro Skater 2》將比PS版的遊戲順暢的多，並且畫質更加細緻。在目前試玩的版本中，可看見一些多邊型的不整以及蹦現(pop-up)仍然會出現，但Activision保證完整版的遊戲將不會有這些問題。

遊戲操作



《Tony Hawk's Pro Skater 2》將可透過鍵盤或搖桿操作。除了一個迴旋的動作有瑕疵外(當然這個也會被修正啦)，操控的感覺都不錯。家用主機的玩家習慣使用搖桿手把，但是用鍵盤操作遊戲一樣也是非常簡單上手，就算用預設的按鍵也一樣。不管如何，玩家都能夠自訂操作的按鈕。目前同為原作的開發公司，Activision與Neversoft，將在夏季末前同時發售電腦版和家用主機版。屆時我們將提供各位玩家更進一步的《Tony Hawk's Pro Skater 2》消息。





腦人谷

TEXT：IKI

SeeIn青

發行商：	ARIS SOFT
發售日：	予定2000年7月6日
遊戲類型：	AVG／18禁
系統需求：	WIN95/98

以海洋都市為舞台的戀愛AVG



在炎炎的夏天，最愜意的事莫過於就是到海中暢泳了。然而，有人說夏天是戀愛的季節，那大家又有否想過在這夏天展開一段戀愛？以下介紹的遊戲《SeeIn青》，是一隻以海洋都市為舞台的戀愛AVG。

故事STORY

遊戲是以西歷2050年的近未來海洋都市為故事舞台，主角是一名就讀於海洋學園的學生。遊戲中主角會遇上多名女孩，從而展開一段浪漫的戀愛。在與女孩約會中選擇不同的答案會產生不同的故事分岐，到底最後等待主角的命運又是甚麼？在這個「戀愛」的海洋都市中，主角又能否成功找到他身邊的另一半？



遊戲系統SYSTEM

《SeeIn青》中的ADVENTURE系統是採用場所移動型，在海洋都市地圖內玩者可隨意移動至想到達的地方，從而展開新的劇情，並捲入各種不同的事件中。其中海洋學園及CENTRAL TOWER是為主角在地上建造物中主要的移動場所。當然，既然這是一隻以海洋都市為舞台的戀愛AVG，換言之遊戲的舞台並不是只限於地上建築物中，而是包括了海底的舞台。在此遊戲中，玩者甚至可以使用潛水艇潛入海底與心儀對象來一次浪漫的海底漫步。



海底風光SUBMARINE VIEW

誠如上述，《SeeIn青》也包括了海底的舞台。在海底舞台中，除了和女孩談情說愛之外，亦同時包括了海底冒險的部份。隨著玩者使用潛水艇潛入海底到處探索，海底中亦有不少EVENT將會發生。其中包括了探索謎之沈沒船艇，除此之外，海底中更包括了激烈的海底BATTLE，例如玩者在與心儀對象進行浪漫的海底漫步的同時，隨時有可能遇上兇悍的鯊魚。此時玩者便可體會一下「海底DOG FIGHT」是何等的激烈。由於可見，在海底的舞台中，潛水艇模式是本作中非常重要的一環。



登場人物一覽CHARACTER FILE

如月美夕MIYUKISARAGI

本作的女主角，美夕的興趣是閱讀及睇戲，其潛水艇操縱技術為RANK A。

如月優美YUMIKISARAGI

如月美夕的孖生妹妹，性格與其姊相逕，為一活潑女孩，雙親是有名的科學家。



高板雪之KOSAKAYUKINO

雪之是一名在家庭式餐館作兼職的上級生，她的性格較優柔寡斷，是主角的師姐。

帆波結衣YUIHONAMI

結衣同樣是一名性格活潑的女孩，是主角的師妹。對年幼的亡姊非常傾慕。



琴里 KOTORI

琴里是一名被囚困於海洋研究所的女孩，在她身上包圍了不少的謎團。



成瀨涼RYO NARUSE

與其他女孩不同，有關成瀨的一切也是謎團，包括她的性格、興趣‧‧‧

TEXT：IKI

發行商：	CSWARE
發售日：	2000年6月23日
遊戲類型：	AVG／R指定
系統需求：	WIN95/98

EVE ZERO～ark of the matter

比PS版更華麗的PC版登場

由於PS版的成功，故今次PC版《EVE ZERO～ark of the matter》絕對是凱旋歸來之作；另外，憑藉PC本身的強勁功能，PC版《EVE ZERO》無論在畫質甚至動畫表現上也比PS版更勝一籌。由於此作是「R指定」作品，故此一些PS版經「特別處理」的鏡頭，在PC版中將會「略有不同」。(大家也明白是怎麼一回事罷！)



故事

今集的故事是發生於《EVE》第1集的2年前。天城小次郎是屬於桂木探偵事務所的所員，而法條則是屬於警視廳公安部的人員，本編中大家可更進一步兩人的過去。在小次郎篇的劇情中，故事是始於一件搜索離家出走少年的事件。至於法條篇的劇情中，故事則是始於一件保護一名少女的VIP保護事件。此外，本作中亦會出現一名神秘美女-露斯・保蘭撤科特，到底她、小次郎和法條會交織出一個怎樣的故事？



TEXT：IKI

發行商：	WITCH
發售日：	2000年6月16日
遊戲類型：	AVG／18禁
系統需求：	WIN95/98

Milky way

以COSPLAY來拯救餐館的命運！

不知是否近年來的COSPLAY熱潮影響，在香港有人玩COSPLAY酒吧，令進酒吧的人誤以為進錯醫院‧‧‧‧而在日本，也許是為了增加餐館的生意額，近年來也興起了一種「COSPLAY喫茶」。而以下介紹的《Milky way》則是一隻要以COSPLAY來拯救餐館命運的AVG作品。

登場人物



故事

一直過著浪人生活的主角，一天突然決定承繼一直由雙親經營的餐館，可是，試問一向過著浪人生活的主角，又有何德何能去打理一間餐館？結果，餐館的生意便一落千丈，要解決這困局，亦只有改變餐館一直以來的經營方針。在與童年好友結城倫商議後，便決定把餐館變作「COSPLAY喫茶店」，實行以穿上各式COSPLAY制服的女侍應作招徠(遊戲中，女角所穿的COSPLAY制服全部也是由主角的童年好友-結城倫所設計)。當然，始終這是「好GAME」，主角在經營餐館的同時也可向一班穿上各式COSPLAY制服的女孩「攻略」‧‧‧‧



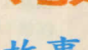
TEXT：IKI

發行商：	GAINAX
發售日：	2000年7月
遊戲類型：	AVG／18禁
系統需求：	WIN95/98

GAINAX連續殺人事件

GAINAX合宿兇案發生？

GAINAX一向是「風格獨特」的公司，甚至是出「好GAME」也不例外！就如以下介紹的《GAINAX連續殺人事件》，當中登場的女角，實際上全是GAINAX公司內的女員工！如此有「特色」(簡直是一字記之曰～「絕」)的作品，相信大家也不會「錯過」罷！



《GAINAX連續殺人事件》的主角，原來是一名編輯來的。為了替雜誌取材而到達GAINAX的合宿。合宿是處於PRODUCER武田氏的別莊附近。怎料，武田莊突然發生兇案，死者是兩名女員工。到底誰是兇手？兇手是怎樣下手？兇手的動機是甚麼？兇手的下個目標會否是主角？主角又能否脫險？一切的答案，有待閣下去解開。





攻略何用四尋

《遊戲誌》攻略索引

你正在重玩一些舊遊戲，想找到有關的攻略嗎？何必四處搜尋，《遊戲誌》的攻略包羅萬有，內容詳盡，一定可以助你衝破難關。想補購過去的遊戲誌？歡迎來到「遊戲誌尊賣店」。

（由於庫存有限，選購前請先來電查詢有否所欲補購之期數）

遊戲誌尊賣店地址：

九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號鋪

電話：2391-1067　　傳真：2332-0275

《遊戲誌》過去60期遊戲索引

收錄期間：71～131期

遊戲名稱	機種	攻略期數
ACT		
ARMOREO CORE MASTER OF ARENA	PS	95
BUGS BUNNY LOST IN TIME	PS	106-108
DRACULA惡魔城默示錄	N64	95-96
DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION	SS	96
GUNGRIFFON II	SS	72-73
MEDIEVIL	PS	88-89
METAL GEAR CHOST BABES	GBC	127
PAC-MAN WORLD	PS	113-114
POWER STONE 2	PS	127-128
ROCKMAN DASH 2	PS	126-128
SHADOW TOWER	PS	80-81
SILENT HILL	PS	94-96
SPRIGGAN~LUNAR VERSE	PS	104-106
SOINC ADVENTURE	DC	91
STRIDER 飛龍1&2	PS	122
新時代劇ACTION羅剎之劍	PS	100
新世紀EVANGELION	N64	105
東巴!THE WORLD ACVENTURE	PS	113-115
惡魔城默示錄外傳	N64	118-120
盜墓者3	PS	89-92
捉猴呀	PS	105-107
ARPG		
BRAVE FENCER武藏傳	PS	80-82、84
BRIGHTS	PS	112-113
CHRONO TRIGGER	PS	113、115+
DEWPRISM	PS	112-114
ELEMENTAL GIMMICK GEAR	DC	103、106
EVERGRACE	PS2	126-128
GAME MAKER	PS	86
SORCERIN~七星魔法之使徒	PS	126-128
TALES OF PHANTASIA	PS	91-94
聖劍傳說LEGEND OF MANA	DC	106-108
惡魔城~月下夜想曲~	SS	78
薩爾達傳說~時之洋笛	N64	89-90
陸行鳥不思議迷宮2	PS	92
AVG		
ACONCAGUA	PS	129-130
ATHENA AWAKENINF FROM THE ORDINARY LIFE	PS	97-98
BIOHAZARO 2	N64	119
BIOHAZARO 3 LAST ESCAP	PS	110-113
BIOHAZARO CODE: VERONICA	DC	120-122
BLUE STINGER	DC	98-99
CHASE THE EXPRESS	PS	120
CINCADIA	PS	93
CLOCK TOWER GOUST	PS	71
DARK MESSIAH暗黑救世主	PS	78
DEEP FEAR	SS	79-80
DEEP FREEZE	PS	93
DINO CRISIS	PS	105
DOUBLE CAST	PS	85
ECHO NIGHT#2~沈睡支配者	PS	108-109
ENIGMA	PS	71
GALERIANS	PS	109
KLAYMEN KIAYMEN~NEVERHOOD之謎	PS	74
METAL GEAR SOLID	PS	83-85
OVER BLOOD2	PS	80-83
PARASITE EVE 2	PS	117
REFRAIN LOVE 2	PS	94-95
REVIVE~蘇生~	DC	113-114
SYPHON FILTER	PS	95-97
TO HEART	PS	98
VIRTUA CALL S	SS	88
心跳回憶DRAMA SERIES VOL.3啟程之詩	PS/SS	99-100
金田一少年之事件薄3青龍傳說殺人弭件	PS	108
莎木 一章 橫須賀	DC	118
魔劍X	DC	115
七間秘館	PS	120
慟哭~之後	SS	70-71
繼初戀物語	PS	72
櫻大戰	DC	128-129
櫻大戰2	SS	72-79
擁抱季節	PS	86
ETC		
DANCE DANCE REVOLUTION	PS	99-101
GUITAR FREAKS	PS	107
FIG		
ARMORED CORE MASTER OF ARENA	PS	96
DEAD OR LIVE 2	DC/PS2	124-125
JOJO奇妙冒險	PS	112-113
MARVEL VS CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	DC	98
MARVEL VS CAPCOM 2	AD	124-125
SOUL CALIBUR	DC	107-108
THE KING OF FIGHTERS'98	AD	83-87
THE KING OF FIGHTERS'99	AD	107-111
THE KING OF FIGHTERS'99	PS/DC	124-125
VAMPPIRE SAVIOR	SS	73
VIRTUA FIGHTER 3tb	DC	89
V.O.O.T.M.A.X	DC	120-121
私立JUSTICE學園	PS	81-82
拳皇京THE KING OF FIGHTERS KYO	PS	83
幕末浪漫第二章 月華之劍士 2	AD	91-96
武士道之刃	PS	71
機鋼戰記	DC	119
鐵拳3	PS	72-75
鐵拳TAG TOURNAMENT	PS2	124-125
PUZ		
花組對戰 COLUMNS 2	DC	119
RAC		
CRAZY TAIX	DC	120
DRIVER	PS	106
DRIVING EMOTION TYPE-S	PS2	124
F-ZERO X	N64	80
GRAN TURISMO 2	PS	116-118
R4 RIDGE RACER TYPE 4	PS	90
RIDGE RACER V	ps2	122-123
RUNABOUT 2	PS	116
SRGA GT HOMOLOGATION SPECIAL	DC	121
SEGA RALLY 2	DC	94
首都高 BATTLE 2	DC	130

街頭GAME霸王ZERO²

Text：綠毛小春

唔洗錢你上唔上呀？

話說小弟早兩日小弟同尖記金星老闆吹水，特然間問小弟上唔上喎，第一時間反射神經就梗係答「唔上」啦，都唔知講緊邊科！(←其實第一時間應該問上乜)原來呢位老闆最近就引入一部電腦，仲申請埋專線俾大家上網搵料咁話(←好似都幾貴同幾快嫁)，不過由於保安問題，所以只能夠去指定某幾個網站；不過大家都唔好以為無料過你睇喎，事關小弟同幾位遊戲編輯都提供返幾個「業內人士」睇開之網站，基本上大家去金星上網都可以睇到想知想要之情報，算係咁啦。如果大家仲係覺得唔夠，或者想俾小小意見的話，不妨話聲俾小弟知，通傳呢科小弟都幾耍家嫁；另外，各位有任何街機問題或提議，都可以通知小弟一聲，一定會盡力幫一幫各位機迷！(←廣告)





■呢部就係尖沙咀金星遊戲機中心，將會提供俾大家「任上」之物體，至於大家點上就閣下自理，不過都係老土少少講一句，愛惜公物啦。暫定於7月中旬投入服務。

《CAPCOM VS. SNK》神秘到港！

雖然呢單係百份百堅料，不過大家都唔好開心住，事關本文出街之日，塊板經已送返日本，暫時都唔會再出現！話說亞洲業務用遊戲展(7月12-14日)就展出《CAPCOM VS. SNK》之完成版，一塊咁大把，無玩過的話都幫你唔到，呵呵。不過，就可靠消息所知，現時此作已經開發完成，只是仍未收回所有試玩及測試報告；只要測試之後並唔係話有太大問題的話，就可以準時於8月3號全面推出，唔知香港方面可唔可以準時呢個日子見街呢，等小弟又去追查一下先！講咁耐，點解都無講過隻GAME正唔正？讀者大人，截稿前小弟都未見過塊板，點講過你知呀又。

可以有好多個反應

話說最近都有唔少新機返，好似「日式社團車」、「昇塾無輾車」、「孖叉安」、「跳舞衫多半」等等，都係今期新鮮頭盤，不過聽返個業績就幾大上落，其中「跳舞衫多半」可以話係今期耐力最弱之一，一出閘即刻腳腳，間不中先至有「識貨人士」入錢試兩舖，好在熱爆收工時段都有人圍一圍佢，唔係就真係買佢都嘔三聲；另外「日式社團車」同「昇塾無輾車」都叮噹馬頭，大家都係差唔多咁多人玩，不過就小弟所見，「無輾車」似乎耐力就比「社團」弱少少，睇怕都唔會係長玩之作。最後「孖叉安」睇怕都唔洗多講，全港得尖記金星一個返(←小記開始懷疑佢係咪…)，獨市生意抵佢多人供養，不過小弟屈指一數，「孖叉安」十幾萬一孖，要回本似乎都有D難度。無論如何，今期街機都係暑假勁作首輪攻勢，眼光望遠少少，其實仲有好多正GAME緊接其後，機友們忍多陣啦，暑季勁GAME 7月下旬全線上場，總之記得日日巡場啦！











正版力量又減弱

同大家共處多年、一齊成長之SNK香港分壇，終於都在7月17日正式撤離香港，亦即係話大部份香港遊戲傳媒報導SNK遊戲，都唔會再有香港分壇提供之相關情報及圖片，相對地，正版、官方認可之遊戲傳媒勢力又一次被削弱，實在令人相當可惜。然而，於離開之前，分壇眾人都絕對唔話得，事關撤退在即，都不忘臨別秋波，搞返個《KOF 2000》之優先試玩大會，而試玩之日期則為7月14日(←係陰曆唔係農曆，即係已經過去之星期五)假金星遊戲機中心舉行；希望閣下無錯過呢個值得令人懷念之試玩會啦。



※歡迎向本欄提供意見或資料，如欲連絡請來信至：香港灣仔駱克道33號福利商業中心7樓Gameplayers編輯部，綠毛小春收。

CAPCOM Xpress vol.24

名作再臨!!

ガングリフォン ブレイズ

GUNGRIFFON BLAZE™

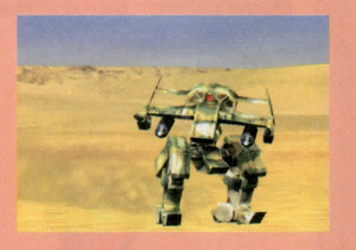
以PS2作媒體

曾在SATURN大受好評的《GUNGRIFFON》，終於重現在眼前，今次的新作並不是在PS或DC中推出，而是擁有更大的機能PlayStation 2，無論是「霧」、「砂煙」等景象均能一一表現出來，令玩者有親身在戰場的感覺。



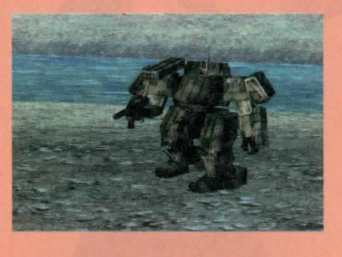


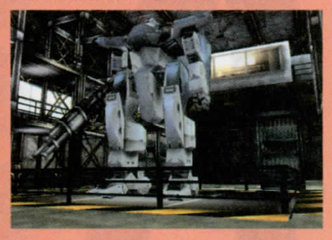




新增系統

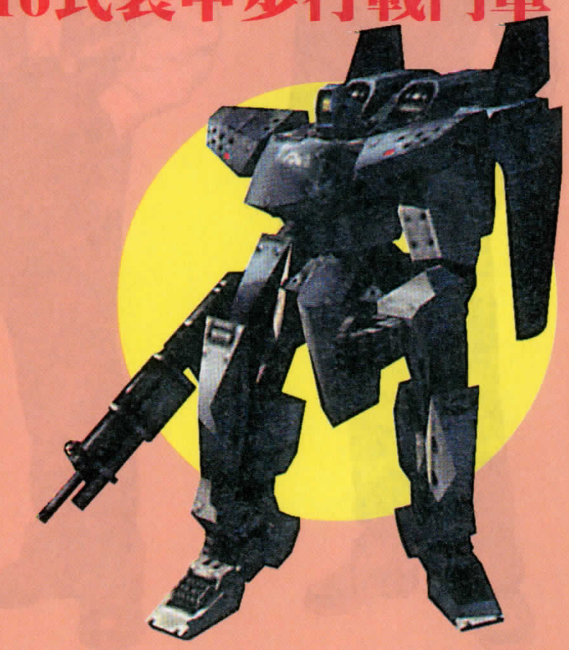
今作的《BLAZE》加入了新的系統，並名為「ITEM SYSTEM」，只要玩者達到一定的條件，不單可以令到武器的種類增殖，還可以增加機體的性能和子彈數目，而這些ITEM將會放在MEMORY CARD內，玩者可於出擊前決定使用的裝備，並加以使用。







HIGH-MACS III 16式裝甲步行戰鬥車



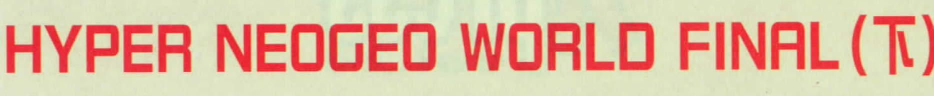
讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可。

（註：圖為開發中的畫面）



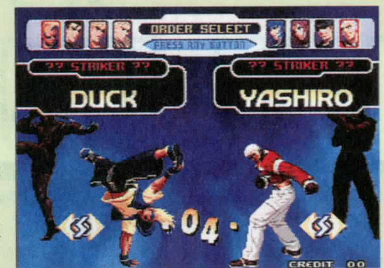
主持：KYOU



HYPER NEOGEO WORLD FINAL(下)









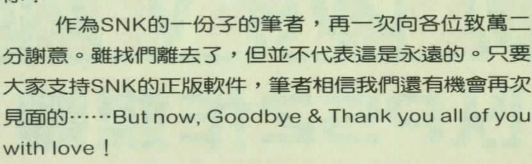
終於到了最後一期的Hyper NeoGeo World了，3人間與各位在紙上面與各位Fans交流，有喜也有樂。雖然時間只是後短，但已經像與各位讀者建立起了一段友誼般，可惜要走始終都是要走，雖是非敘之傷感，但是在這裡和大家說聲Bye Bye！

筆者僅在此感謝業務用殼代理的吉達貿易公司及家機殼代理的恒景電子遊戲有限公司曾為SNK出過不少的力。當然還有和SNK在香港合作出版漫畫的出版社們，玉皇朝、天下、文傳、正文社、NeoSun等等。

當然，最重要的是一直支持及擁護SNK這專頁的你！

作為SNK的一份子的筆者，再一次向各位致萬二分謝意。雖找們離去了，但並不代表這是永遠的。只要大家支持SNK的正版軟件，筆者相信我們還有機會再次見面的……But now, Goodbye & Thank you all of you with love！

P.S.於前前號刊登《拳皇2000》開發訪問只在香港以下兩誌刊登：Game Players及拳皇雙週刊，另就有關2000的訪問，SNK從沒有接受過任何香港電玩雜誌訪問，特此聲明！

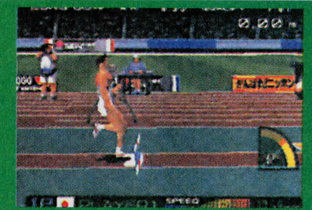


★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

7月

PlayStation

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
13日	BLASTER MASTER	SUNSOFT	5800日圓	STG
	PARA！PRO JUNIOR COLLECTION	日本TELENET	3200日圓	SLG
	Best of Best PACHISCOT帝王2	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
	GGS2000 SERIES ALMOLIN'S	ACCLAIM JAPAN	2000日圓	STG
	稻川淳二 深夜中之的士	VISIT	4800日圓	AVG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL 29釣魚	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL 31 THE SOUND NOVEL	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	加油日本！奧運2000	KONAMI	OPEN價格	SPT





在歐洲國家盃過去後，人們的焦點自然就會落在今年年尾舉行的悉尼奧運會2000。雖然距離正式開幕還有一段時間，但在日本有關奧運的遊戲就已經搶閘推出。例如KONAMI的《加油日本！奧運2000》，它竟然會在PS、PS2、N64、GB四部主機推出，正好和SEGA的《VIRTUA ATHLETE 2K》打對台！不知最後會是誰勝誰負呢？

人氣日本樂隊L'arc~en~Ciel的四位成員，居然成為了SCE的動作遊戲《激走TOMARUNNER》的主角？是真的！這遊戲內的人物全部都是由主音hyde自己設計，而且人物的聲音都是由他們親自負責，在完成遊戲後還會有由Q版L'arc~en~Ciel唱出他們的名曲《虹》！絕對是FANS必買之作！

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	日本相撲協會公認 國技大相撲(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	SPT
	Monkey Magic	SUNSOFT	4800日圓	ACT
	遊戲王 DUEL MONSTERS 被封印之記憶(KONAMI THE BEST)	KONAMI	OPEN價格	TAB
	CINEMA 英會話 ~愛之盡頭~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	CINEMA 英會話 ~嵐之丘~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	CINEMA 英會話 ~INTERCEPTOR~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	CINEMA 英會話 ~ZOMBIE~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	CINEMA 英會話 ~不能去天國的爸爸~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	CHINEMA 英會話 ~BOYS LIFE~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	～東京魔人學園傳奇 人之章～東京魔人學園劍風帖繪卷	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG
19日	■Superlite 1500 Series DEEP FREEZE	SUCCESS	1500日圓	STG
	TOMB RAIDER IV：THE LAST REVELATION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	GUITAR FREAKS(KONAMI THE BEST)	KONAMI	OPEN價格	SLG
	PACHISLOT ARUZE王國3	ARUZE	5800日圓	SLG
	SuperLite 1500 Series THE TETRIS	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series DESSEMO KIDSZ！	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series MEMORIES OFF	SUCCESS	1500日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series LITHOBSER ASS	SUCCESS	1500日圓	AVG
	實況POWERFUL職業棒球2000開幕版	KONAMI	OPEN價格	SPT
	必殺PACHISLOT STATION NOW5鬼太郎	SUNSOFT	3800日圓	SLG
	KOEI THE BEST太閣立志傳III	KOEI	2800日圓	RPG
	KOEI THE BEST蒼狼與白鹿IV	KOEI	2800日圓	SLG
20日	SNK BEST COLLECTION餓狼傳說WILD AMBITION	SNK	2800日圓	FIG
27日	■CITY BRAVO～BUSINESS篇	ASTRON	5800日圓	SLG
	■MARU安SERIES 5 RECIPRO RACE 5000	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	RAC
	■必殺PACHISLOT STATION 4	SUNSOFT	4800日圓	SLG
	■日本職業麻雀連盟公認 麻雀入門編(廉價版)	NAXAT	2800日圓	TAB
	■DIGIMON WORLD 2	BANDAI	5800日圓	RPG
	■手機・EDIT	INCREMENT P	5800日圓	ETC
	beatmania featuring DREAMS COME TURE	KONAMI	OPEN價格	SLG
	beatmania BEST HITS	KONAMI	OPEN價格	SLG
	PRINCESS MAKER POCKET大作戰(廉價版)	J・WING	2800日圓(預定)	SLG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES ACID	HUMSTAR	1500日圓	ACT
	MAJOR WAVE SERIES BATTLE ATHLETE大運動會 GTO	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!感覺SENSATION	PANDONA BOX	1980日圓	AVG
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	4800日圓	TAB
	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	砂之EMBRACE～EDEN之里的勒寶	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	TWILLIGHT SYMPTOM ～再會～	SPIKE	5800日圓	AVG
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.01轉車指南2000年版	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.02家庭風水	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.03性名判斷	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	THE・音樂指揮家	GLOBAL A ENTERTINMNET	4800日圓	ETC
	THE・音樂指揮家(連控制器版)	GLOBAL A ENTERTINMNET	7800日圓	ETC
	HYPER VOLUME 2800 HYPER PACHINKO	KONAMI	OPEN價格	SLG
	POP'N MUSIC ANIMATION MELODY(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	ETC
	BAROQUE SYMPTOM	SPIKE	3800日圓	ETC
	BEST版 大戰略MASTER COMBAT	ESCOT	2800日圓	SLG
中旬	在哪亘也有蒼鼠2	VEC	3800日圓(預定)	ETC
下旬	■水之花道	PONY CANYON	6800日圓	ETC
	PACHISCOT帝王W	MEDIA ENTERTAINMENT	3980日圓	SLG
7月	SUPER BASS FISHING普及版	MEDIA RING	1500日圓	SPT
	WINNING LURE	HORI	7800日圓(預定)	SPT
	多倫與哥布(BEST FOR FAMILY版)	CAPCOM	2800日圓	PUZ

8月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
3日	■SD GUNDAM G GENERATION -F	BANDAI	7800日圓	SLG
	■SD GUNDAM G GENERATION -F LIMITED EDITION	BANDAI	9980日圓	SLG
	■Simple 1500 SERIES Vol.32 THE BOXING	D3 Publisher	1500日圓	SPT
	■Simple 1500 SERIES Vol.33 THE乒乓球	D3 Publisher	1500日圓	SPT
	■Simple 1500 SERIES Vol.34 QUIZ番組	D3 Publisher	1500日圓	STG
	■Simple 1500 SERIES Vol.35 THE SHOOTING(暫稱)	D3 Publisher	1500日圓	STG
	■STREET BOARDERS 2	Micro Cabin	3980日圓	SPT
	遊戲中學習SERIES英文生字 750	NAGASE	2800日圓	ETC
	人魚之烙印	NEC Interchannel	5800日圓	AVG
	KENKI一發！CRANE MASTER激鬥	FAB COMMUNICATION	2500日圓	ETC
	KENKI一發！SHOVEL MASTER激鬥	FAB COMMUNICATION	2500日圓	ETC
	EXCITING PRO WRESTLING	YUKES	5800日圓	SPT
	BEST PRICE JUGGERNAUT～戰慄之扉～	TONKIN HOUSE	2500日圓	AVG
	BEST PRICE黃昏之ODE	TONKIN HOUSE	2500日圓	RPG
	LOGIC麻雀 創龍 四人打・三人打	日本一SOFTWARE	1500日圓	TAB
	ARTDINK BEST CHOICE AQUANAUT之休日2	ARTDINK	2800日圓	ETC
	掘這裡	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	不詳
	★Value 1500 MYST	SUNSOFT	1500日圓	AVG
	★KOEI定番SERIES信長之野望 全國版	KOEI	1980日圓	SLG
	★KOEI定番SERIES信長之野望 戰國群雄傳	KOEI	1980日圓	SLG
	★KOEI定番SERIES信長之野望 武將風雲錄	KOEI	1980日圓	SLG
	★KOEI定番SERIES三國志II	KOEI	1980日圓	SLG
10日	■名探偵柯南 3人之名推理	BANDAI	5800日圓(預定)	AVG





ARIKA給外界的印象，相信都是限於「製作《STREET FIGHTER EX》的那間公司」，但其實ARIKA還有一項專長，那就是製作《俄羅斯方塊》了！ARIKA不只在街機上會推出《TETRIS THE ABSOLUTE》，還會在PS上以《CC SAKURA》的人物推出新的《俄羅斯方塊》，喜歡PUZ的玩家不容錯過。

繼《SEAMAN》和《在哪裡也在一起》這類虛擬溝通遊戲成功之後，BANDAI也來湊熱鬧，推出由人氣CHARACTER趴地熊做主角的遊戲《趴地之時》。在遊戲內玩者可以捕捉、飼養趴地熊，甚至替牠照相，可說是集其他同類遊戲的玩法於一身。

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	MAGICAL DICE KIDS	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4800日圓	TAB
	手機鈴聲 GOLD	BING	2480日圓	ETC
	土坪小姐	UNIVERSE開發	5800日圓	TAB
	由零開始的將棋 將棋幼稚園AYUMI組R	AFECT	1500日圓	TAB
	★TAITO 2000 SERIES PSYCHIC FORCE	TAITO	2000日圓	FIG
	★TAITO 2000 SERIES SUPER FOOTBALL CHAMP	TAITO	2000日圓	SPT
	★TAITO 2000 SERIES CHAMPION WRESTLER實況LIFE	TAITO	2000日圓	SPT
	★TAITO 2000 SERIES PUZZLE BUBBLE 2	TAITO	2000日圓	PUZ
	★TAITO 2000 SERIES MAGICAL約會 心跳告白大作戰	TAITO	2000日圓	ETC
24日	■SuperLite 1500 Series BURN OUT	SUCCESS	1500日圓	RAC
	■SuperLite 1500 Series FISHING 俱樂部 1 ~防波堤釣~	SUCCESS	1500日圓	SPT
	■SuperLite 1500 Series FISHING 俱樂部 2 ~港口釣~	SUCCESS	1500日圓	SPT
	■SuperLite 1500 Series FISHING 俱樂部 3 ~投下釣~	SUCCESS	1500日圓	SPT
	PRINCESS MAKER GO!GO! PRINCESS(廉價版)	J・WING	2800日圓(預定)	SLG
	Simple 1500 SERIES Vol.36戀愛模擬～夏色Celebration～	D3 Publisher	1500日圓	SLG
	心跳回憶2 Substories~Dancing Summer Vacation~(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	AVG
	WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 2000～U-23獎牌之挑戰	KONAMI	OPEN價格	SPT
	VIRTUA PACHISLOT VII	MAP JAPAN	4800日圓	SLG
26日	DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG
31日	MARU安SERIES 6 MYSTIC DRAGOON	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES NOeL 3~Mission On The Line~	HAMSTAR	2500日圓	AVG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SEPTENTRION ~out of blue~	HAMSTAR	1500日圓	ACT
	MAJOR WAVE 1500 SERIES BOUNTY SWORD FIRST	HAMSTAR	1500日圓	RPG
	PACHISLOT帝王～山佐REMIX～(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	★趴地之時～趴地熊之日常	BANDAI	3800日圓	AVG
上旬	■BASHING BEAT 2	E3 STAFF	5800日圓	SPT
下旬	THE占卜3～每日之方位占卜～	VISIT	1800日圓	ETC
	THE占卜4～餓熊之開運KABBALAH占卜～	VISIT	1800日圓	ETC
	FAVORITE DEAR純白之預言者	NEC Interchannel	5800日圓	ETC
8月	■SIMPLE 1500實用SERIES VOL.04料理 定番料理菜單	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	INTERNATIONAL SOCCER EXCITE STAGE 2000	EPOCH社	5800日圓	SPT
	HEIWA Palor！PRO 鄉下大將SPECIAL	日本TELENET	5200日圓(預定)	SLG
	19時03分～上野出開之夜光列車～(廉價版)	VISIT	1980日圓	AVG
	稻川淳二 恐佈之大屋(廉價版)	VISIT	1980日圓	ETC

9月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
7日	■PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓(預定)	SLG
	beatmania APPEND GOTTAMIX2～Going Global～	KONAMI	OPEN價格	SLG
	★ARTDINK BEST CHOICE Lunatic Dawn Odyssey	ARTDINK	2800日圓	RPG
13日	■DINO CRISIS 2	CAPCOM	5800日圓	AVG
14日	■七田式右腦冒險1~語言ABC 0歲~2歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■七田式右腦冒險2~形狀123 0歲~2歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■七田式右腦冒險3~語言ABC 2歲~4歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■七田式右腦冒險4~形狀123 2歲~4歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■七田式右腦冒險5~語言ABC 4歲~6歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■七田式右腦冒險6~形狀123 4歲~6歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
	★OHASTA DANCE DANCE REVOLUTION	KONAMI	OPEN價格	SLG
21日	幻想水滸外傳VOL.1 HALMONIA之劍士	KONAMI	OPEN價格	AVG
	CARTON君	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	4800日圓	PUZ
28日	■SuperLite 1500 Series CYBER大戰略 出擊！遙隊	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	■乘鏈泥車吧！	TAITO	5800日圓	SLG
	■青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
	你的STEADY	CD BROS	5800日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series 天下之夢 信長秘錄	SUCCESS	1500日圓	AVG
	★SuperLite 1500 Series STRIKERS 1945	SUCCESS	1500日圓	STG
	★SuperLite 1500 Series CHIKI CHIKI CHICKEN	SUCCESS	1500日圓	不詳
	★SuperLite 1500 Series吉本麻雀DELUX	SUCCESS	1500日圓	TAB
	★由0開始的麻雀 麻雀幼稚園蛋組2～去大會吧！～	AFECT	3800日圓	TAB
上旬	DIORAMS	PONOS	價格未定	TAB
中旬	★Palor!PRO COLLECTION	日本TELENET	3800日圓	SLG
下旬	★PACHINKO&PACHISLOT Palor!PRO	日本TELENET	5200日圓	SLG
9月	■JELLY FISH	VISIT	4800日圓	不詳
	■沈默的艦隊	講談社	5800日圓(預定)	SRPG
	MAX SURFING 2nd	KKS	5800日圓(預定)	SPT
	高2→將軍	ASK	4800日圓(預定)	AVG
	COLIN McRAE THE RALLY 2	SPIKE	5800日圓	RAC
	夢之翼(暫稱)	KID	價格未定	AVG
	party & party	HORI	3980日圓	ETC
	LIBEROGRANDE 2	NAMCO	價格未定	SPT
	GUN BULLET・MARCH	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	不詳
	BEALUFARES(暫譯)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	不詳
	村越正海之爆釣日本列島	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SPT
	★DX MONOPOL	TAKARA	5800日圓(預定)	TAB

遊戲發售時間表

10月以後

10月19日	元祖！動物占卜	CULTURE BRAIN	2800日圓	ETC
10月	■SuperLite 1500 Series Monkey Hero	SUCCESS	1500日圓	ACT
	■SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	■SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	■SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	■甲腳機甲師團	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	不詳
	■PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU！(暫稱)	PANDORA BOX	1980日圓	AVG
	■PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU！(暫稱)(限定版)	PANDORA BOX	2980日圓	AVG
	三洋柏青哥天堂 4	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	4800日圓	SLG
	WTC	SPIKE	價格未定	RAC
	PS ZOIDS(暫稱)	TOMY	5800日圓(暫定)	SLG
	嗶嗶TRUMP大戰	HORI	6500日圓	TAB
	★FEVER3 SANKYO公式PACHINCO SIMULATION	ICS	4800日圓(預定)	SLG
	★SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	★SuperLite 1500 Series數獨4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
11月	電光火石MICRO RUNNER	SPIKE	價格未定	RAC
	★SuperLite 1500 Series QUICKS	SUCCESS	1500日圓	ACT
	★SuperLite 1500 Series CRAZY BALLON	SUCCESS	1500日圓	ACT
	★SuperLite 1500 Series SPACE CHASER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	★TALL TWINS TOWER(暫稱)	TECHNO SOLEIL	價格未定	不詳
12月下旬	PANDORA MAX SERIES Vol.7 ONI零～復活	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
12月	★SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	★SuperLite 1500 Series NANCRO 4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	★SuperLite 1500 Series風水	SUCCESS	1500日圓	ETC

2000年發售

2000年夏				
	龍之子FIGHT	TAKARA	5800日圓	FIG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱門PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	RPG創作室4	ASCII	6800日圓	SLG
	MAESTROMUGIC	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	STREET GOLFER	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
	悠久組曲~All Star Project~	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	北斗之拳	BANDAI	價格未定	不詳
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	★靈刻～池田貴族心靈研究所～	MEDIA FACTORY	AVG	
2000年秋	■Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	■X DRIVER THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	BLADE ARTS/黃昏之都LULUIE	ENIX	價格未定	AVG
	METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	OH NO!	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
2000年冬	SISTER・PRINCESS	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
2000年	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	NIGHTMARE CREATURES II	KONAMI	價格未定	ACT
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	6800日圓	SLG
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
	KAMURAI神來	NAMCO	價格未定	RPG
	EMBLEM SAGA	ASCII	價格未定	RPG
	機動新撰組	ASCII	價格未定	RPG
	音樂創作室3	ASCII	價格未定	SLG
	PANZER FRONT bis(暫稱)	ASCII	價格未定	SLG

2001年發售

1月	■PANDORA MAX SERIES Vol.6 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
3月	PANDORA MAX SERIES VOL.8 RAVISH BRASON 2	PANDORA BOX	1980日圓	RPG

發售日未定

■MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HUMSTAR	1500日圓	STG
戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
BACKGUNNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HUMSTAR	1500日圓	RPG
KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
PATLABOR THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	ACT
Dinobreeder another progress	J・WING	5800日圓	SLG
爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
LEGACY OF KAIN SOUL REAVER	CAPCOM	價格未定	ACT
BLACK MATRIX CROSS	NEC Interchannel	價格未定	SLG
pop'n music 4	KONAMI	價格未定	SLG
歡樂時光POKAN GOGOGO	BANPRESTO	價格未定	RAC
★ROCKMAN X5	CAPCOM	價格未定	ACT

PlayStation 2

7月

27日	■光榮給你 往甲子園的道路	ARTDINK	6800日圓	SPT
	■嚇一跳滑鼠	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4800日圓(預定)	ETC

近這兩個月來PS2一直都沒有吸引人的遊戲推出，相信各位PS2的機主都是在「望機輕嘆」吧！不過不用擔心，因為在月尾機械人對戰大作《ARMORED CORE 2》就會推出。這遊戲單是換部件已是有趣到極，加上緊張刺激的戰鬥和一流的聲光效果，定會為你的PS2市場帶來生氣。

	AMERICAN ARCADE	ASTROLL	5800日圓(暫定)	TAB
7月	EX桌球	TAKARA	5800日圓	TAB

8月

3日	■SORCEROUS STABBER ORPHEN～魔術士奧法～	角川書店	6800日圓	ACT
	真・三國無雙	KOEI	6800日圓	ACT
10日	■REISELIED EPHEMERAL FANTASIA	KONAMI	OPEN價格	RPG
	■GUNGRIFFON BLAZE	GAME ART	6800日圓	STG
	SURFROID傳說之SURFER	ASCII	6800日圓	SPT
31日	■加油日本！奧運2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
上旬	■DREAM AUDITION	JALECO	6800日圓	ETC
	■DREAM AUDITION(初回限定版)	JALECO	10800日圓	ETC
	■X-FIRE	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	ACT
中旬	■MAGICAL SPORT 2000甲子園	魔法	2800日圓	SPT
下旬	■三國誌VII	KOEI	8800日圓	SLG
	■MAGICAL SPORT 2000 GOGOGOLF	魔法	2800日圓	SPT
	Pro麻雀 極 NEXT	ATHENA	4800日圓(預定)	TAB
8月	■THE MECHSMITH	IDEA FACTORY	5800日圓(預定)	SLG
	■實況WORLD SOCCER 2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
	VELVET FILE	DAZ	6800日圓(預定)	SLG

9月以後

14日	■WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
21日	■KEYBOARD MANIA	KONAMI	OPEN價格	SLG
	■RING OF RED	KONAMI	OPEN價格	SLG
9月	SILPHEED THE LOST PLANET	GAME ART	6800日圓	STG
	GRIPER刃牙BAKI最強列傳(暫稱)	TOMY	6800日圓	ACT
10月	motogp	NAMCO	價格未定	RAC
11月	鬼武者	CAPCOM	價格未定	AVG

2000年發售

夏	■AQUAQUA	IMAGINEER	5800日圓(預定)	PUZ
	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	SPLASH DIVE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	G-SAVIOUR	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	ACT
秋	Angelique Toris	KOEI	價格未定	SLG
	Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	價格未定	RAC
冬	活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG
	電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	未定
	CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	MIGHT AND MIGIC(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	"""1/4"""	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	★Neo ATLUS III	ARTDINK	6800日圓(預定)	SLG
2000年	GAME SELECT 5和	悠紀ENTERPRISE	5800日圓	TAB
	GUN HEARTS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	THE FLINTSTIONES VIVA ROCKVEGAS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	MAXMISS RUN=DIM	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	上海four element	SUNSOT	價格未定	PUZ
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
2001年春	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT
	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	爆走貨車傳說 3	SPIKE	價格未定	RCG
2001年	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG

發售日未定

MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ARPG
劇空間職業棒球AT THE END OF THE CENTURY 1999	SQUARE	6800日圓	SPT
鄭問之三國誌	GAME ART	價格未定	SLG
東大將棋 四間飛車道場(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
SNOWBOARD SUPER CROSS	Electronics Arts Square	6800日圓	SPT
AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
Z.O.E.(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
成為Pilot!2(暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
BEST PLAY職業棒球	ASCII	價格未定	SPT
HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
1 ON 1GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	玉繭物語2(暫稱)	元氣	價格未定	RPG
	SIDE WINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
	Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	價格未定	TAB
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	機動戰士GUNDAM(暫稱)	BANDAI	價格未定	STG
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT
	EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	DAY OF WALPURGIS	KONAMI	價格未定	AVG
	全日本PRO WRESTLING(暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	DRUMMANIA 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	DRUMMANIA 2DX(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	最強東大將棋3(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	決戰2(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	決戰3(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG

Dreamcast

7月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
13日	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	3800日圓	RAC
19日	TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION	CAPCOM	5800日圓	ACT
27日	■Virtua Athlete 2K	SEGA	5800日圓	SPT
	RUNE JADE	HUDSON	5800日圓	RPG
	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	NET de PARA	TAKUYO	6800日圓	TAB
	育成打比賽的馬匹吧!	SEGA	6800日圓	SLG
	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	5800日圓	ARPG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
	ZUSAR VASAR	REAL VISION	4800日圓(予定)	RAC

8月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
3日	GRANDIA II	GAME ARTS	6800日圓	RPG
	GRANDIA II初回限定版	GAME ARTS	7800日圓	RPG
	F355 CHALLENGE	SEGA	5800日圓	RAC
	打高爾夫吧!APPEND COURSES ADVENTURE編	SOFTMAX	1980日圓	ETC
10日	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	COOL COOL TOON	SNK	5800日圓	ACT
	土偶戰紀~覇王~	VICTOR INTERACITVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	SPAWN In The Demon's Hand	CAPCOM	5800日圓	ACT
	GIANTGRAM 2000~全日本職業摔角3榮光之勇者們~	SEGA	5800日圓	SPT
	HELLO KITTY之WAKUWAKU COOKIES	SEGA	2800日圓	不詳
	★來玩職業棒球隊吧NET!	SEGA	5800日圓	SPT
24日	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	Prismaticallization	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	AVG
31日	■加油日本!奧運2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
	音聲認識麻雀JAMAN	VISIT	4800日圓	TAB

9月以後

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
14日	■ETERNAL ARCADIA	SEGA	6800日圓	RPG
	★NEO GOLDEN LOGRES	SUCCESS	3800日圓	ETC
21日	■NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
9月	■F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	VIDEO SYSTEM	5800日圓(預定)	RAC
	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000	CAPCOM	價格未定	FIG
	打高爾夫吧!APPEND COURSES SURVIVAL編	SOFTMAX	1980日圓	ETC
	★DEAD OR ALIVE 2	TECMO	價格未定	FIG
11月	■JET COASTER DREAM 2(暫稱)	賞乏SOFT	5800日圓	SLG



等了又等，終於等到TECMO宣布推出《DOA2》的日本DC版了。作為《DOA2》的最終版本，加入新要素當然是少不了的。除了將PS2版的新衣裝和新場地完全收錄之外，KASUMI的C1髮型也改變了！還有ZACK的黑鬼「惡魔人」LOOK等等。想玩無鋸齒的《DOA2》，只需等多兩個月！

2000年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
夏	ECCO THE DOLPHIN ~Defender of the Future~	SEGA	價格未定	AVG
	LOVE HINA~突然之ENGAGE HAPPENING(暫稱)	SEGA	價格未定	TAB
	熱鬥(NET)GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	METAL MAX WIDE EYES	ASCII	價格未定	RPG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	NAPPLE TALE~Arisia in daydream~	SEGA	價格未定	ARPG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	價格未定	RAC
	仙魔大戰2000假名LEON斬帝之路謀	SEGA	價格未定	RPG
	L.O.L.-LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	櫻大戰2~求你別死去~	SEGA	價格未定	AVG
	青之6號 歲月不待人~TIME AND TIDE~	SEGA	價格未定	AVG
	SEGA TETRIS(暫稱)	SEGA	2800日圓	PUZ
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
秋	ELDORADO GATE	CAPCOM	2800日圓	RPG
	GUNSPIKE	CAPCOM	價格未定	STG
	CARD CAPTOR SAKURA知世之VIDEO大作戰	SEGA	5800日圓	ETC
	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日圓	SRPG
	平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
	叮噹(暫稱)	SEGATOYS	價格未定	SLG
	ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	櫻大戰3~巴里正在燃燒嗎~	SEGA	價格未定	AVG
	ILBLEED	SEGA	價格未定	ADV
	HAPPYLESSON FIRST LESSON	DATAM POLYSTAR	4800日圓(預定)	AVG
	★再創造職業棒球會!	SEGA	5800日圓	SLG
冬	燃燒吧!JUSTICE學園	CAPCOM	價格未定	FIG
	Anna's Quest(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
	HAPPYLESSON	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
2000年	WWW.SOCCER~參加者募集!~	HAPPY?	5800日圓(預定)	SLG
	ANIMASTER PUZZLE	久禮深雪事務所	價格未定	PUZ
	Kanon	NEC Interchannel	價格未定AVG	
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	FANTASY STAR ONLINE	SEGA	價格未定	RPG
	NIGHTMARE CREATURES II(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	deSPIRIA	ATLUS	價格未定	RPG
	MAGIC the GATHERING	SEGA	價格未定	TAB
今冬	ELDORADO GATE 2	CAPCOM	價格未定	RPG
	ELDORADO GATE 3	CAPCOM	價格未定	RPG

2001年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	ELDORADO GATE 4	CAPCOM	價格未定	RPG
2001年	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	春風戰隊V FORCE 2(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	DARK EYES(暫稱)	NESTICK	價格未定	RPG
	ALU · GU · LATE(暫稱)	TAKUYO	價格未定	SRPG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	莎木 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	DYNIMITE ROBO(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	Angel Present	NEC Interchannel	價格未定	AVG
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	未定
	10SIX~Own.Mine.Defend.Attack.24-7~	發售商未定	價格未定	SLG
	pop'n muisc 4(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
	OUT TRIGGER(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	18WHEELER(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	VAMPIRE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	GAIA MASTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	TAB
	JOJO奇妙之冒險(通信對應廉價版)	CAPCOM	價格未定	FIG
	STREET FIGHTER ZERO III(通信對應廉價版)	CAPCOM	價格未定	FIG
	STREET FIGHTER II X	CAPCOM	價格未定	FIG
	超鋼戰記KIKAIOH(通信對應廉價版)	CAPCOM	價格未定	FIG
	NET de TENNIS	CAPCOM	價格未定	SPT

NINTENDO 64

7月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
13日	加油日本!奧運2000	KONAMI	7800日圓	SPT
21日	MARIO TENNIS 64	任天堂	6800日圓	SPT
28日	■叮噹3大雄之町SOS!	EPOCH社	6800日圓	ACT

8月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
11日	MARIO STORY	任天堂	6800日圓(預定)	RPG

9月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
15日	■WWF WRESTLE MANIA 2000(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	8800日圓	SPT
27日	不思議迷宮系列 未來之思事2~鬼襲來!思寧城!~	CHUNSOFT	6800日圓	ARPG

2000年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
夏	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG
秋	SPUER BLACK BASS 64	STARFISH	6800日圓	SPT
2000年	PERFECT DARK(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓(預定)	RPG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	BIOHAZARD 0(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC騷 RAJIC騷	任天堂	5800日圓	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
	FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
	ROCKMAN DASH	CAPCOM	價格未定	ARPG

NINTENDO 64 DD

7月

下旬	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC

2000年

夏	井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG

發售日未定

	薩爾達傳說64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	設計衛門DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO-GEO POCKET

7月

6日	ROCKMAN BATTLE&FIGHTERS	CAPCOM	4800日圓	ACT
	THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE	SNK	3800日圓	AVG
20日	PACHISLOT ARUZE王國POCKET PORCANO2	ARUZE	3800日圓	SLG
	NGB BEST COLLECTION餓狼傳說FIRST CONTACT	SNK	2500日圓	FIG
	NGB BEST COLLECTION侍魂2	SNK	2500日圓	FIG
	NGB BEST COLLECTION METAL SLUG FIRST MISSION	SNK	2500日圓	ACT

8月

3日	NGP BEST COLLECTION SNK VS CAPCOM激突CARD FIGHTERS SNK SUPPOTER'S VERSION	SNK	2800日圓	TAB
	NGP BEST COLLECTION SNK VS CAPCOM激突CARD FIGHTERS CAPCOM SUPPOTER'S VERSION	SNK	2800日圓	TAB
10日	COOL COOL JAM	SNK	3800日圓	ETC
	DELTA WRAP	IOSIS	3800日圓	PUZ
10月	NIGERONPA(暫稱)	電腦映像製作所	3800日圓	RPG

發售日未定

	MAGICIAN LORD(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	SNK CHARACTER RACE GAME(暫稱)	ITL	價格未定	RAC

NEO-GEO

發售日未定

THE KING OF FIGHTERS 2000	SNK	價格未定	FIG

GAMEBOY

7月

13日	遊戲王DUEL MONSTER III三聖蹲神降臨	KONAMI	4500日圓	SLG
	加油日本！奧運2000	KONAMI	4500日圓	SPT
14日	■收集後玩 熊熊布先生 森之寶物	TOMY	3980日圓	AVG
	OJARU丸～月夜是池的寶物～	SUCCESS	3980日圓	TAB
	DOKANBON！？MILLENNIUM QUEST	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	3980日圓	RPG
19日	■Dear Daniel之Sweet Adventure～尋找Kitty～	IMAGINEER	3980日圓	ACT
	■Hello Kitty之Sweet Adventure～想見Daniel～	IMAGINEER	3980日圓	ACT
	SURVIVAL KIDS 2 ～脫出！雙子島～	KONAMI	4500日圓	RPG
21日	■DATA NAVI職業棒球	NOW PRODUCTION	4300日圓	SPT
	爆走貨車傳說GB SPECIAL 男度胸之天下統一	KID	3980日圓	RAC
23日	■MEDAROT 3 KABUTO VERSION	IMAGINEER	4300日圓(預定)	SLG
	■MEDAROT 3 KUWAGATA VERSION	IMAGINEER	4300日圓(預定)	SLG
28日	櫻大戰GB檄・花組入隊！	MEDIA FACTORY	4800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄・花組入隊！艾蓮絲PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄・花組入隊！完奈PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄・花組入隊！紅蘭PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄・花組入隊！櫻PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄・花組入隊！菫PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄・花組入隊！瑪莉亞PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄・花組入隊！GAMEBOY COLOR PACK	MEDIA FACTORY	12600日圓	AVG
	櫻大戰GB檄・花組入隊！PREMIUM PACK	MEDIA FACTORY	6800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄・花組入隊！POCKET SAKURA PACK	MEDIA FACTORY	4800日圓	AVG
	KO ～THE PRO BOXING～	ALTRON	4500日圓	SPT
31日	★BALLON FIGHT GB	任天堂	3300日圓	不詳
7月	華蘭虎龍學園～花札、麻雀～	J・WING	4800日圓	TAB
	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG

8月

1日	★BALLON FIGHT GB(NINTENDO POWER)	任天堂	1000日圓	不詳
3日	DANCE DANCE REVOLUTION GB	KONAMI	4800日圓	SLG
4日	■釣魚ADVENTURE KITE之冒險	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	SPT
	■LOVE HINA POCKET	MAVELOUS ENTERTAINMENT	4200日圓	AVG
	Magical Chase GB～見習魔法師 往賢者之谷去～	MICRO CABIN	3480日圓	STG
	SOUL GETTER放課後冒險RPG	MICRO CABIN	3980日圓	RPG
	ZOKUZOKU HEROS	MEDIA FACTORY	5980日圓	RPG
10日	■筋肉番付GB2～挑戰！MUSCLE CHAMPION	KONAMI	4500日圓	SLG
11日	■PERFECT CHORO Q	TAKARA	3980日圓	RAC
	■好朋友寵物系列3可愛的小狗	M・T・O	3980日圓	ETC
	■Tweety's世界一周 找尋80隻！	KEMCO	4200日圓	ACT
	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	海底傳說！！TREASURE WORLD	DAZ	3980日圓	AVG
	DONKEY HOTE要出發	ATLUS	4500日圓	ETC
23日	COROCORO卡比	任天堂	4500日圓	ACT
25日	新世紀EVAGELION麻雀補完計劃(暫稱)	KING RECORD	3980日圓	TAB
下旬	■ELEVATOR ACTION EX	ALTRON	價格未定	ACT
8月	■ZOIDS邪神復活！GENO BREAKER篇	TOMY	4500日圓	SLG
	BAY BLADE FIGHTING TOURNAMENT	HUDSON	價格未定	AVG
	ROCKMAN X CYBER MISSION	CAPCOM	3980日圓	ACT

9月

7日	Pop'n Music GB Animation Melody	KONAMI	4500日圓	SLG
8日	火腿太朗(暫稱)	任天堂	價格未定	ETC
15日	■BILLIARD CLUB	ASTRON	3980日圓	SPT
21日	用POKEMON來玩PANEPON	任天堂	3800日圓	PUZ
22日	★我的營地	NAZAT	3980日圓	不詳
28日	★beatmania GB GOTCHA MIX 2(暫稱)	KONAMI	4500日圓	SLG
29日	牧場物語GB3 BOY MEETS GIRL	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	SLG
	★JET DE GO！	ASTRON	4500日圓	SLG
	★所羅門	TECMO	4300日圓	不詳
中旬	★POCKET PUYOPUYO~N	COMPILE	3980日圓	PUZ
下旬	飛龍之拳列傳GB	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	剛太之輕鬆大冒險	RAY UP	3980日圓	AVG
9月	GO!GO!順風車 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	仙界異聞錄 準堤大戰～TV ANIMATION仙界傳封神演義～	BANPRESTO	價格未定	SRPG
	蒼鼠俱樂部	JORDAN	3980日圓	ETC

10月以後

19日	元祖！動物占卜GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
上旬	GB HALOBOT	SUNRISE INTERACTIVE	4300日圓	不詳
下旬	CHINESE MONSTER(暫稱)	CULTURE BRAIN	3980日圓	不詳
10月	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
11月中旬	去吧！麵包超人～五座塔之王～(暫稱)	TAM	4300日圓	ACT

2000年

夏	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	價格未定	RPG
	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	在哪處也PACHINKO GB「CR MONSTER HOUSE」	TAM	3980日圓	SLG
秋	攜帶電獸TELEFANG POWER VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	攜帶電獸TELEFANG SPEED VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	WIZARDARY	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY II LLYLGAMYN之遺產	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY III鑽石之騎士	ASCII	4500日圓	RPG
	★WIZARDARY初回限定SPECIAL PACK(暫稱)	ASCII	14800日圓	RPG
冬	忍者亂太郎GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
2000年	真・女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	真・女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4200日圓	SPT
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	POKEMON ATTACK(暫稱)	任天堂	3800日圓	PUZ

發售日未定-

	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	beatmania GB NET JAM(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的斯寧GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	Pia Carrot TOYBOX	NEC Interchannel	價格未定	SLG
	CROSS HUNTER戰士VERSION(暫稱)	NET VILLAGE	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER尋寶者VERSION(暫稱)	NET VILLAGE	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER機械人使VERSION(暫稱)	NET VILLAGE	價格未定	RPG

Wonder Swan

7月

13日	SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT	BANDAI	3800日圓	SLG
	SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT(連WONDER WAVE版)	BANDAI	5300日圓	SLG
19日	From TV Animation ONE PIECE目標是海盜王！	BANDAI	3800日圓	TAB
27日	■名偵探柯南 西之名偵探最大之危機！	BANDAI	3800日圓	AVG

8月

10日	RING INFINITY	角川書店	3500日圓	AVG
	RING INFINITY(初回限定版)	角川書店	5200日圓	AVG
中旬	DIGIMON ADVENTURE02 TAG TAMERS(暫稱)	BANDAI	3800日圓	不詳
下旬	■超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	4500日圓	SLG
	FIRE PRO WRESTLING for Wonder Swan	加賀TECH	3980日圓	SPT
9月	上班的陸行鳥	SQUARE	4200日圓	RPG

2000年發售

夏	東京魔人學園符咒封錄	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG
	黑瞳之諾亞～CELLQUEST CHRONIC～	GUST	3980日圓	RPG
	超級機械人大戰COMPACT 2第2部：宇宙激震篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年	FLASH～戀人君～	光文社	4200日圓	AVG
	GATE DE GET！SERIES SWAN DE QUIZ！挑戰右腦(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	GATE DE GET！SERIES TRIPLE PUZZLE(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	聖劍傳說2	SQUARE	價格未定	ARPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

2001年發售

2001年春	KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	價格未定	AVG

發售日未定

	麻雀王(暫稱)	童	價格未定	TAB